



GAMES WORKSHOP®

Catálogo 2004



CONTENIDO

Este catálogo contiene todas las miniaturas Games Workshop disponibles en nuestras tiendas hasta enero de 2004.

2	¿Qué es el Hobby? Descubre de qué va el Hobby Games Workshop.
9	Tiendas Games Workshop y Puntos de Venta Independientes Una lista de todas las tiendas que venden productos Games Workshop.
14	Pedido directo y la Tienda Online Cómo hacer un pedido desde casa, incluyendo todos los datos necesarios sobre nuestra Tienda Online.
16	Warhammer 40,000 (Warhammer 40,000) Echa un vistazo a lo que necesitas para empezar a jugar.
18	Marines Espaciales (Warhammer 40,000) Los Marines Espaciales son los mejores guerreros de la Humanidad, dedicados a la defensa del Emperador y del Imperio del Hombre.
30	Cazadores de Demonios (Warhammer 40,000) Los inquisidores del Ordo Malleus están en guerra con unos seres demoníacos y, junto con los Caballeros Grises, pretenden llevar la luz del Emperador hasta la oscuridad.
34	Guardia Imperial (Warhammer 40,000) La Guardia Imperial es la última línea defensiva contra las fuerzas alienígenas que aterrorizan al Imperio del Hombre. Billones de soldados y máquinas están preparados para hacer la guerra en nombre del Emperador en cualquiera de los millones de mundos del Imperio.
44	Asesinos imperiales (Warhammer 40,000) Están entrenados para combatir en nombre del Emperador. Escogidos cuando no son más que unos niños, se convierten en los agentes más temidos de la Humanidad y extienden la desolación entre los enemigos del Imperio.

45	Hermanas de Batalla (Warhammer 40,000) Luchan por la Humanidad contra los seres que han dado la espalda a la fe en el Emperador y protegen los intereses imperiales por toda la galaxia.
48	Tau (Warhammer 40,000) Los Tau son una raza muy avanzada que usa alguna de las armas más devastadoras que se han visto en un campo de batalla, siempre en pro del Bien Supremo.
52	Eldars (Warhammer 40,000) Aunque son pocos, son una de las razas más avanzadas, tecnológicamente hablando, de toda la galaxia. Lanza ataques relámpago y sus defensas son muy flexibles, lo que les permite llevar las defensas adecuadas allí donde son requeridas.
57	Marines Espaciales del Caos (Warhammer 40,000) Cuando la mitad de las tropas leales al Emperador se rebelaron y provocaron la mayor guerra civil de la historia, se crearon los Marines Espaciales del Caos, dedicados a extender la muerte por el Imperio.
65	Eldars Oscuros (Warhammer 40,000) Los crueles y retorcidos Eldars Oscuros son incursores que atacan sin avisar y matan a todo el que se cruza en su camino.
70	Orkos (Warhammer 40,000) Son la raza más salvaje que existe. Sus masivos ejércitos llenan el campo de batalla y descargan sobre sus enemigos un torrente de sangre y violencia.
74	Tiránidos (Warhammer 40,000) Este horror, esta abominación, piensa y actúa a un nivel galáctico inimaginable y lo único que se puede hacer es intentar detener a los enjambres de seres biológicamente alterados que envía contra el Imperio.
78	Necrones (Warhammer 40,000) Estos esqueléticos guerreros han permanecido dormidos durante eones. Ahora han despertado y pretenden extender un terror prehistórico.....

83	Novedad para el 2004 (Warhammer 40,000) Un avance del nuevo Codex Cazadores de Brujas.
84	Warhammer (Warhammer) Echa un vistazo a lo que necesitas para empezar a jugar.
86	El Imperio (Warhammer) En el mundo de Warhammer, el Imperio es el mayor reino del hombre. Los poderosos ejércitos del Emperador conforman un bastión que impide que los Orcos y las fuerzas del Caos se extiendan por el Viejo Mundo.
94	Enanos (Warhammer) Aunque sean bajitos, pocas cosas hay más terribles que un guerrero enano. Durante siglos han combatido para defender de Orcos, Goblins y Skavens su menguante reino.
98	Altos Elfos (Warhammer) Los Altos Elfos han refinado sus artes marciales y mágicas a lo largo de siglos y han recorrido y cartografiado los océanos, cielos y lugares más lejanos del mundo de Warhammer.
103	Hombres Lagarto (Warhammer) Una peligrosa y poderosa civilización que ya existía antes que Elfos, Enanos y hombres. Todo el que entre en sus tierras lo hará bajo su propia responsabilidad.
108	Elfos Silvanos (Warhammer) Los Elfos Silvanos son una de las razas más antiguas del Viejo Mundo. Han permanecido ocultos y a salvo en lo más profundo de los bosques de Loren.
112	Elfos Oscuros (Warhammer) Desde su torre oscura en las tierras de Naggaroth, el Rey Brujo siembra el terror en los corazones de todas las razas del mundo de Warhammer.

PRODUCCIÓN

Diseñador: Andrew Sharman
Equipo de producción: Peter Gosling, Tim Vincent, Karen Miksa, Peter Grady, John Carter y Caroline Law.

ILUSTRACIONES

John Blanche, Alex Boyd, Paul Jeacock, David Gallagher, Nuala Kennedy, Paul Dainton, Neil Hodgson, Karl Kopinski y Stefan Kopinski.

DISEÑADORES CITADEL

Jes Goodwin, Brian Nelson, Juan Díaz, Aly Morrison, Alan Perry, Michael Perry, Trish Morrison, Mark Harrison, Alex Hedström, Colin Grayson, Dave Thomas, Dave Andrews, Tim Adcock, Gary Morley, Adam Clarke y Martin Footitt.

EQUIPO 'EAVY METAL

Keith Robertson, Neil Green, Mark Jones, Kirsten Williams, Neil Langdown, Darren Latham, Seb Perbet y Kevin Asprey.

SERVICIO DE VENTA DIRECTA

www.games-workshop.es/storefront
 Tel: 93 13 10 56 Fax: 93 13 10 57
hobby@games-workshop.es

GAMES WORKSHOP ONLINE

www.games-workshop.es

GRACIAS A

Michelle Barson, Dave Lawrence, Mark Owen, Yan Zacks, el equipo de repro y a todos a los que nos han ayudado a llevar adelante este catálogo.

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA:

TRADUCCIÓN:

Bittor García

CORRECCIÓN:

Héctor Madroñero y Vanessa Pina

MAQUETACIÓN:

Carlos Santos

116 Orcos y Goblins

(Warhammer)

En los bosques y montañas acechan las tribus guerreras de los pieles verdes, innumerables Orcos y Goblins con el único objetivo de luchar!

122 Reyes Funerarios

(Warhammer)

Durante cientos de años han permanecido en el interior de sus monumentos funerarios. Despertados de su sueño, los antiguos reyes buscan vengarse de quien ha perturbado su descanso eterno.

128 Condes Vampiro

(Warhammer)

Desde sus torreones y castillos, los malvados vampiros, regentes inmortales de los No Muertos, convocan legiones compuestas por zombis y esqueletos e invocan criaturas etéreas y criaturas siniestras para atacar el Viejo Mundo.

133 Skavens

(Warhammer)

Una raza de hombres rata que habita un enorme reino subterráneo y que espera su oportunidad de gobernar el mundo de la superficie.

139 Hordas del Caos

(Warhammer)

En los fríos desiertos del Norte, los seguidores de los dioses del Caos se reúnen por millares. Hordas de bárbaros, Hombres Bestia, demonios y caballeros con pesadas armaduras que se preparan para ir a la guerra.

151 Novedad para el 2004

(Warhammer)

Un avance de los nuevos bretonianos.

154 El Señor de los Anillos

(El Señor de los Anillos)

Viaja hasta la Tierra Media para participar en *El Señor de los Anillos*. ¿Ayudarás a Frodo a destruir el Anillo? ¿O te pondrás al mando de las fuerzas de la Oscuridad?

170 Complementos para el Hobby

Todo lo que necesitas para montar y pintar tu ejército y para crear un estupendo campo de batalla.

Copyright © Games Workshop Ltd. 2004. Todos los derechos reservados. Excepto en las páginas 154-167 Copyright © MMIII New Line Productions, Inc. y Tolkien Enterprises. *El Señor de los Anillos* y los personajes, nombres y lugares que aparecen en él son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia a New Line Productions, Inc. y Games Workshop Limited.

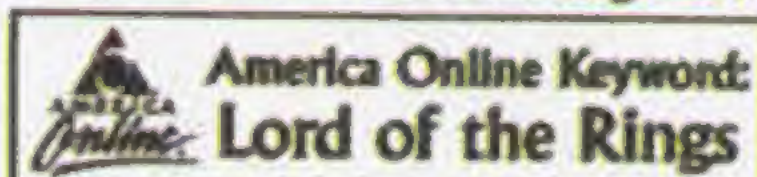
Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, el logotipo de Warhammer 40,000, 40,000, Marine Espacial, Eldar, Necrón, Blood Bowl, Citadel y el castillo Citadel, Epic, Codex, Forge World, Kroot, 'Eavy Metal, Inquisitor, Tiránido, Warmaster, White Dwarf y todas las marcas, nombres, personajes, razas y símbolos de las razas asociados, ilustraciones e imágenes de los universos de Warhammer y Warhammer 40,000 son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2004, registrados en el Reino Unido y el resto del mundo. Todos los derechos reservados. *El Señor de los Anillos* y los personajes, nombres y lugares que aparecen en él son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia a New Line Productions, Inc. y Games Workshop Limited. Todos los derechos reservados.

Marcas registradas. En la siguiente dirección web puedes encontrar todas las marcas registradas por Games Workshop:

<http://www.games-workshop.com/legal/legal.htm>



Visit: www.lordoftherings.net



Código de producto: 03049999078

ISBN: 1-84154-482-5



5 011921 924936 >

MARINES ESPACIALES

“Serán puros de corazón y físicamente fuertes, libres de cualquier duda y de las limitaciones del orgullo. Serán como estrellas brillantes en el firmamento del campo de batalla. Serán Ángeles de Muerte bajo cuyas brillantes alas se producirá la rápida aniquilación de los enemigos de la Humanidad. Así será durante miles de veces a lo largo de miles de años, hasta el fin de la eternidad y la extinción de la carne mortal”.

Roboute Guilliman, Primarca de los Ultramarines.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE MARINES ESPACIALES

Cada Marine Espacial es un superhombre de más de dos metros de altura que avanza resuelto hacia el combate protegido por una armadura de ceramita. Sus reflejos mejorados, una fuerza sobrehumana y las biomodificaciones que ha sufrido permiten a cualquier Marine Espacial actuar normalmente incluso en los ambientes más hostiles del 41º Milenio.

Los ejércitos de Marines Espaciales se organizan en ejércitos independientes más pequeños denominados capítulos. Los ejércitos de Marines Espaciales son poderosos y extremadamente móviles. Dependiendo del tamaño del ejército y de la importancia de la misión, pueden estar al mando de un **comandante**, un **bibliotecario** o un ferviente **capellán**. El grueso del ejército lo forman las **escuadras tácticas de Marines Espaciales**, que son capaces de disparar una tormenta de proyectiles de bólter mientras resisten con indiferencia las peores heridas y lesiones. Las Escuadras Tácticas son uno de los elementos fundamentales de cualquier ejército de Marines Espaciales.

Otras unidades, como los astutos **exploradores**, las violentas **escuadras de asalto** o las **escuadras de devastadores** con su arsenal de armas pesadas, pueden aportar su experiencia como especialistas en determinadas circunstancias. También existen tropas mucho más poderosas, como las **escuadras de exterminadores** y los **dreadnoughts**, que pueden abrir grandes brechas en las líneas enemigas en cuestión de segundos. Los ejércitos de Marines Espaciales tienen acceso a una amplia gama de vehículos, desde el veloz **Land Speeder** hasta el tanque de batalla **Land Raider**. La gama de miniaturas de Marines Espaciales es realmente grande, como podrás ver en las próximas páginas.



El Codex Marines Espaciales es la guía definitiva para coleccionar un ejército de los mejores guerreros del Imperio. En él encontrarás trucos para pintar las miniaturas, consejos estratégicos, la lista de ejército completa y mucho más.



FUERZA DE COMBATE DE LOS MARINES ESPACIALES

La Fuerza de Combate de los Marines Espaciales contiene:

- 10 Marines Espaciales de plástico
- 5 Marines Espaciales de asalto
- 1 Rhino de los Marines Espaciales
- 3 motocicletas de los Marines Espaciales
- 1 matriz con cuatro árboles de jungla de Warhammer 40,000

MEGAFUERZA DE LOS MARINES ESPACIALES

La Megafuerza de Combate de los Marines Espaciales contiene:

- 15 Marines Espaciales de plástico
- 5 Marines Espaciales de asalto
- 1 Predator de los Marines Espaciales
- 1 dreadnought de los Marines Espaciales
- 1 Rhino de los Marines Espaciales
- 1 matriz con cuatro árboles de jungla de Warhammer 40,000



CUARTEL GENERAL



Escuadra de mando de los Marines Espaciales

Una fantástica caja que incluye un comandante, un sargento veterano, un apotecario, un portaestandarte y un tecnomarine.

Comandante
marine espacial

Marneus Calgar,
Señor de los Ultramarines



Tecnomarine

Apotecario

Portaestandarte
marine espacial

Capitán exterminador
marine espacial

Paladín del Emperador

Capitán Cortez



Capellán marine
espacial en motocicleta

Capellán exterminador
marine espacial

Capellán Xavier
de los Salamandras

Capellanes marines espaciales



Bibliotecarios marines espaciales

Tigurius, Bibliotecario
Jefe de los Ultramarines

Bibliotecario exterminador
marine espacial

Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.

ELITE



Exterminador marine espacial con cuchillas relámpago



Exterminador marine espacial con lanzamisiles ciclón



Lanzallamas pesado



Bólter de asalto



Sargento



Puño sierra



Cañón de asalto

Exterminadores marines espaciales



Exterminadores marines espaciales con martillo de trueno y escudo de tormenta



Bólter de asalto



Lanzallamas pesado



Sargento

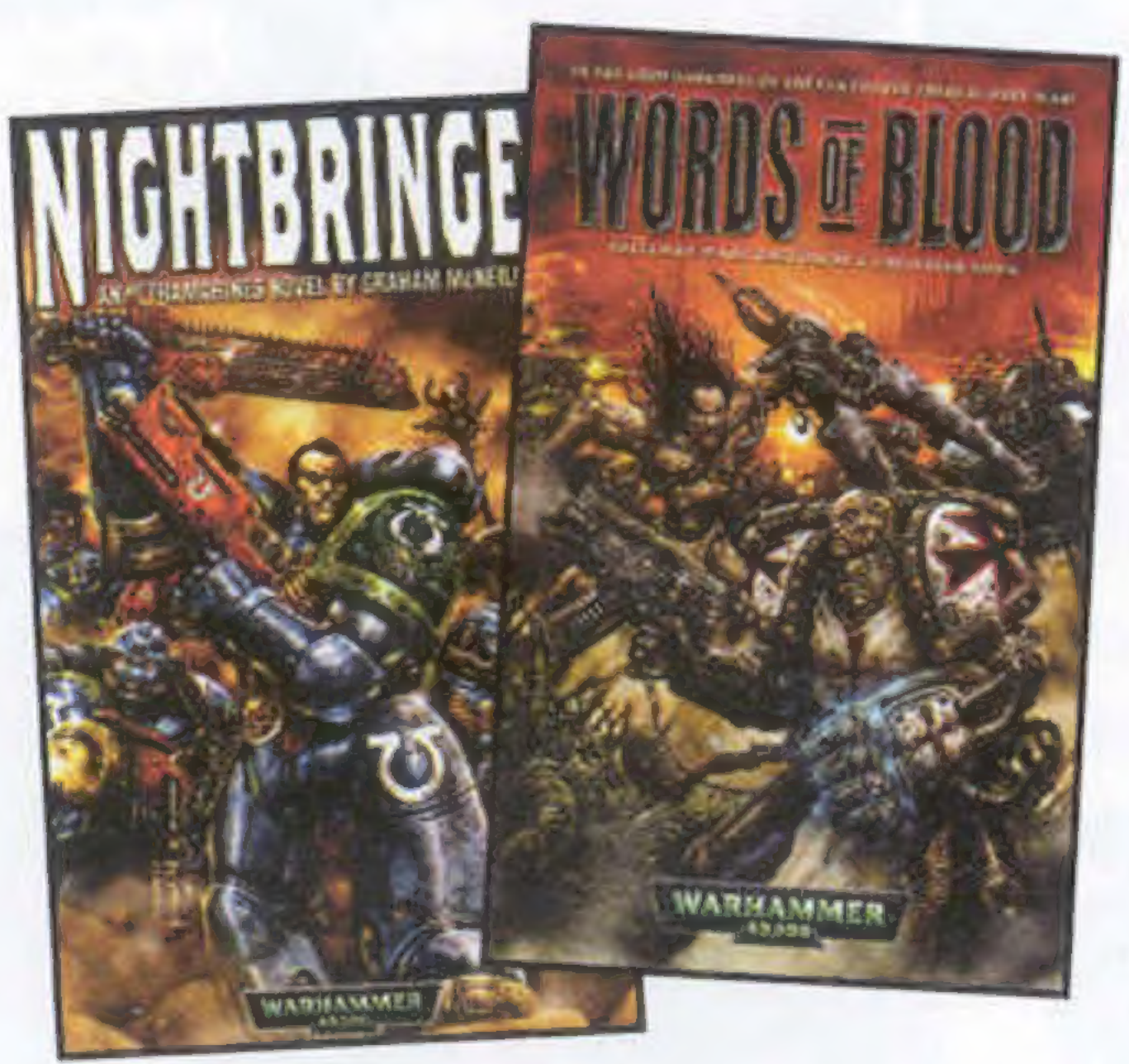


Bólter de asalto



Bólter de asalto

Exterminadores marines espaciales de plástico



Novelas Nightbringer

El Capitán Uriel Ventris de los Ultramarines se sumerge en una carrera contra reloj en busca de un artefacto ancestral que tiene potencia suficiente para destruir toda la galaxia.

Words of Blood

Esta antología recoge una serie de historias sobre los heroicos defensores del Imperio; así, incluye las aventuras de personajes tan conocidos como el Inquisidor Eisenhorn, el Capitán Uriel Ventris y Kage de los Salvajes de Schaeffer, entre otros.



Sargentos veteranos marines espaciales



Sargentos veteranos marines espaciales

Los sargentos veteranos marines espaciales resultan ideales como líderes de tus escuadras en el campo de batalla y, además, puedes equiparlos con equipo especial de la armería de los Marines Espaciales.



Dreadnought de plástico de los Marines Espaciales

TROPAS DE LÍNEA



Exploradores marines espaciales

Sargento explorador
marine espacial



Bólter pesado

Bólter

Bólter

Escopeta

Escopeta

Exploradores marines espaciales

Exploradores marines espaciales
con rifle de francotirador



Sargento

Escuadra de exploradores marines espaciales

Escuadra de combate de los Marines Espaciales de plástico



Lanzamisiles

Sargento

Lanzallamas

Escuadra táctica de los Marines Espaciales de plástico



Rifle de fusión

Rifle de plasma

Marines Espaciales con armas de asalto



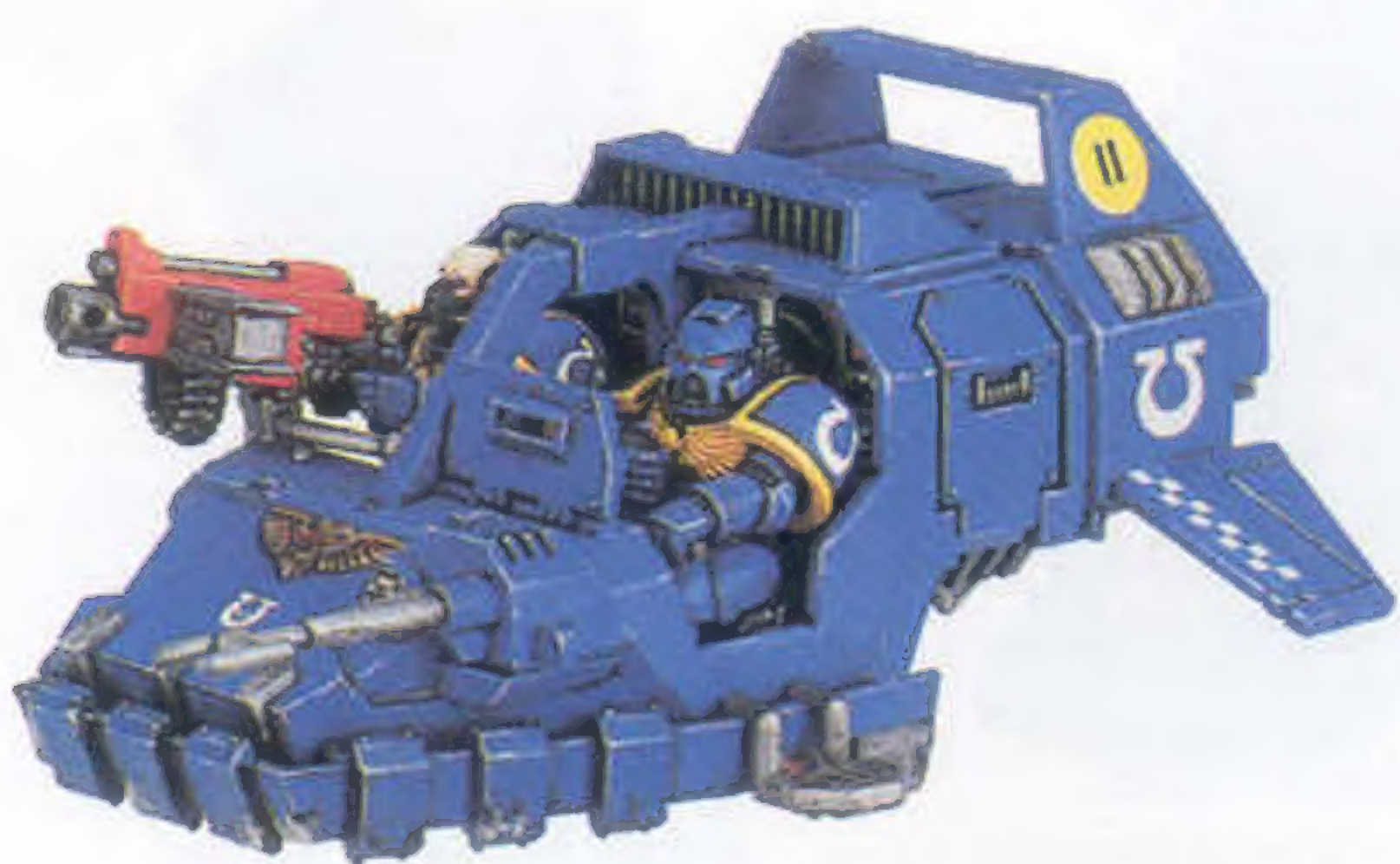
Rhino de plástico de los Marines Espaciales



Razorback de plástico de los Marines Espaciales

Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.

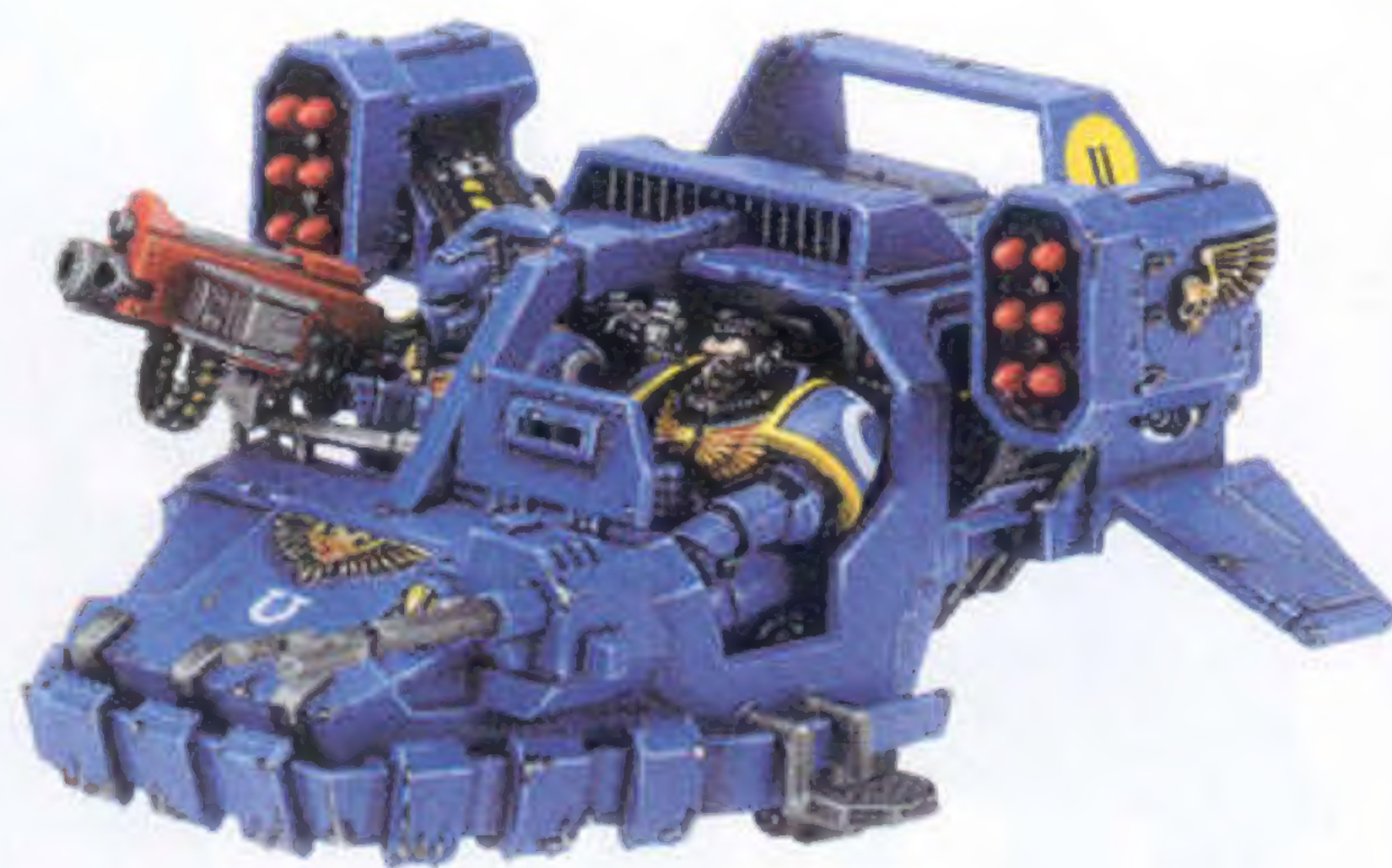
ATAQUE RÁPIDO



Land Speeder de plástico de los Marines Espaciales



Land Speeder Tornado



Land Speeder Tifón



Escuadrón de Mando del Ala de Cuervo de los Ángeles Oscuros



Land Speeder del señor del Ala de Cuervo



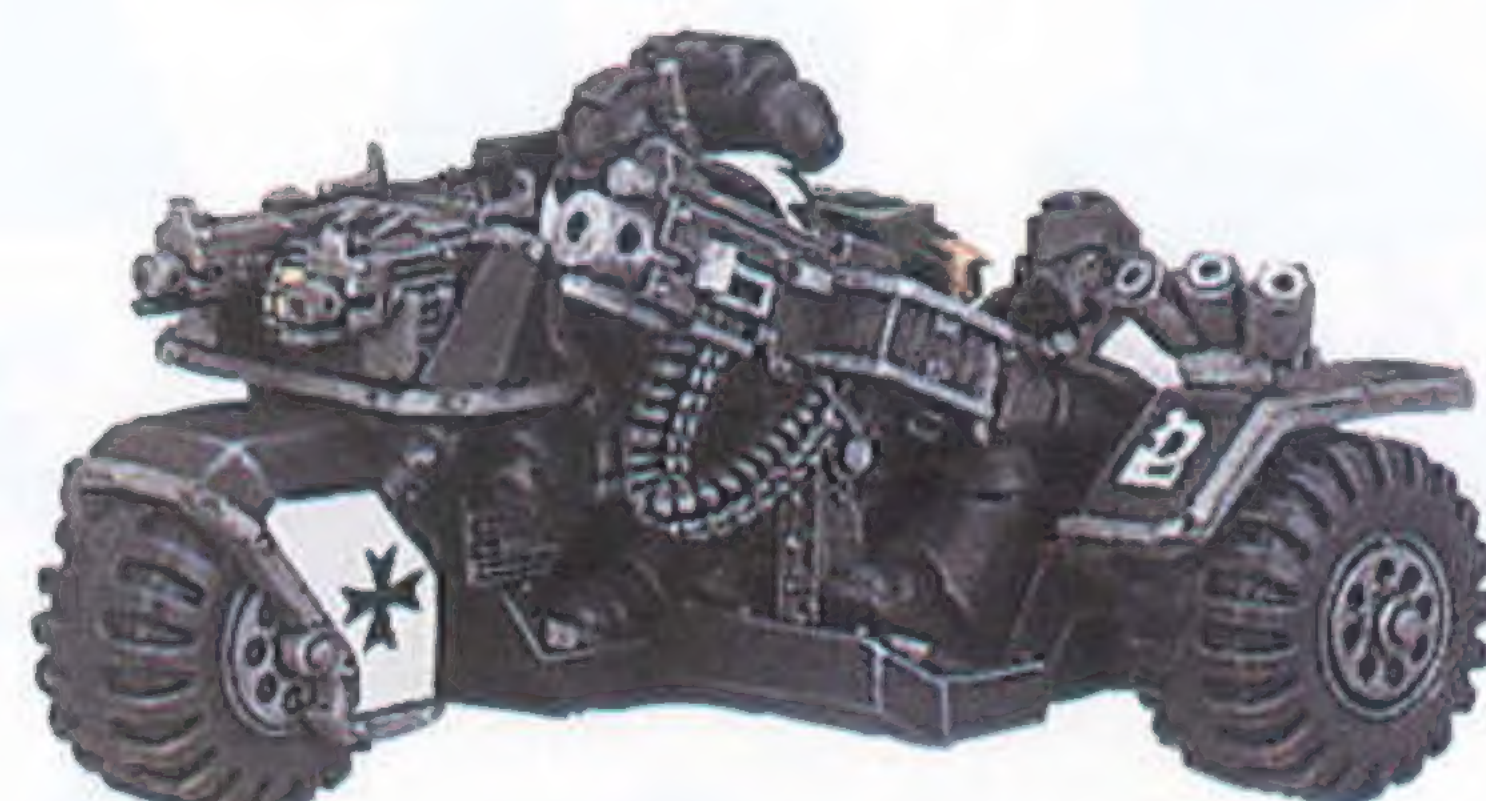
Escuadrón de motocicletas de los Marines Espaciales



Motocicleta de plástico de los Marines Espaciales



Escuadrón de exploradores marines espaciales en motocicleta



Motocicleta de ataque de los Marines Espaciales



Escuadra de asalto de los Marines Espaciales de plástico



Sargentos de asalto

Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.

APOYO PESADO



Predator Annihilator

Predator de plástico de los Marines Espaciales
La caja del Predator de los Marines Espaciales incluye las piezas necesarias para el montaje de un Predator Annihilator o un Predator Destructor.



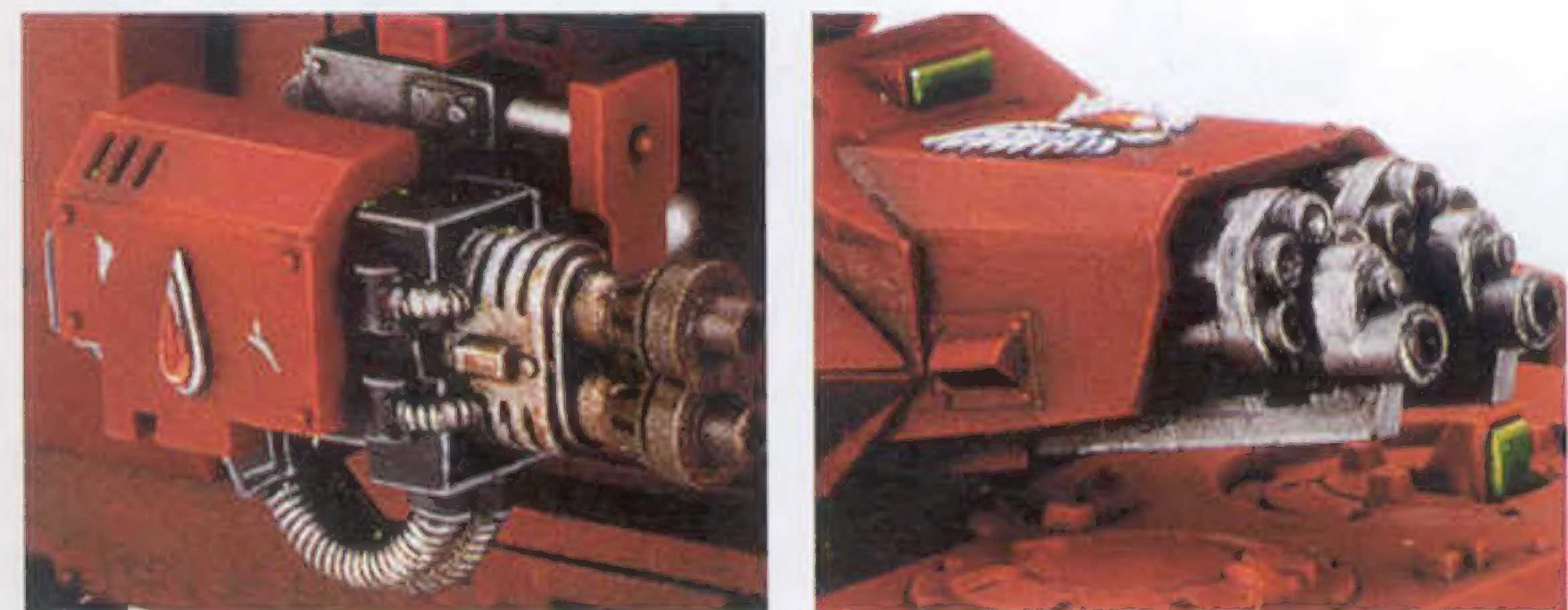
Predator Destructor



Land Raider de plástico de los Marines Espaciales



Land Raider Cruzado de los Marines Espaciales



Predator clase Baal



Cañón láser

Lanzamisiles

Sargento

Bólder pesado

Cañón de plasma

Escuadra de devastadores marines espaciales



Cañón de fusión
devastador Marine Espacial

Las escuadras de devastadores van equipadas con un amplio surtido de armas pesadas con las que abren brechas en tanques y puestos fortificados enemigos. Estas tropas proporcionan cobertura en los asaltos de los Marines Espaciales y disponen de un mortífero arsenal de armas defensivas.

LOBOS ESPACIALES

El Codex Lobos Espaciales es un suplemento del Codex Marines Espaciales y te permite añadir nuevas unidades a tu ejército de Marines Espaciales. En las fotografías inferiores puedes contemplar miniaturas específicas diseñadas para el Capítulo de los Lobos Espaciales.



Ulrik el Matador, Sacerdote Lobo Ragnar Blackmane, Señor Lobo Sacerdote rúnico lobo espacial Sacerdote rúnico exterminador lobo espacial Portaestandarte cazadores grises de los Lobos Espaciales



Cañón de asalto Puño sierra Bólder de asalto Sargento Lanazallamas pesado Cañón de asalto



Guardia del lobo Sacerdote de hierro



Jauría de garras sangrientas de plástico



Codex Lobos Espaciales
El Codex Lobos Espaciales es la guía esencial para organizar un ejército de los guerreros más feroces del Imperio, los Lobos Espaciales. En el interior del libro encontrarás consejos de pintado, tácticas de juego y mucho, mucho más... (el Codex Lobos Espaciales es un suplemento del Codex Marines Espaciales).



Señor Lobo Logan Grimnar



Novelas de los Lobos Espaciales
Del planeta helado de Fenris llegan los Lobos Espaciales, los más salvajes de los Marines Espaciales del Emperador. Sigue las aventuras de Ragnar: su reclutamiento y entrenamiento. Comprueba tú mismo cómo se convirtió en un feroz y mortífero guerrero, azote de los enemigos de la Humanidad.

FUERZA DE COMBATE DE LOS LOBOS ESPACIALES

- La Fuerza de Combate de los Lobos Espaciales contiene:
- 10 Lobos Espaciales cazadores grises
 - 10 Lobos Espaciales garras sangrientas
 - 1 Rhino de los Lobos Espaciales
 - 1 jauría de garras sangrientas en motocicleta



Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.



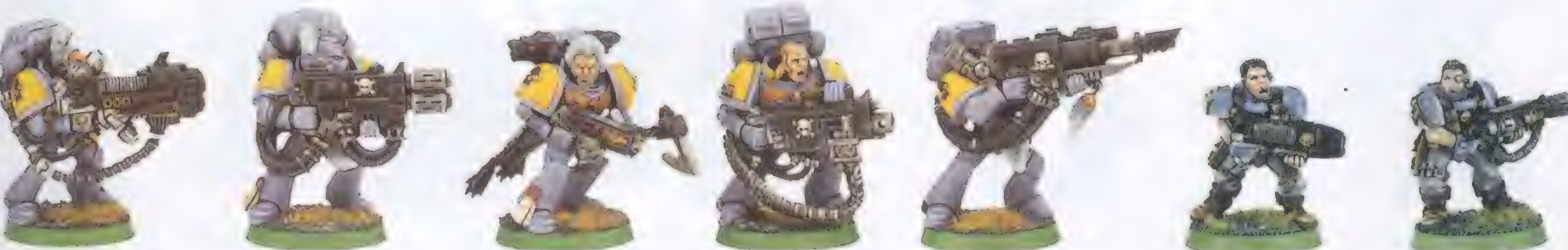
Dreadnought venerable de los Lobos Espaciales



Jauría de cazadores grises de los Lobos Espaciales de plástico



Exploradores lobos espaciales



Cañón de plasma

Cañón de fusión

Sargento

Bólder pesado

Cañón láser

Rifle de plasma

Rifle de fusión

Jauría de colmillos largos de los Lobos Espaciales

Exploradores lobos espaciales con armas de asalto

13ª COMPAÑÍA

Con estas miniaturas podrás organizar un ejército basado en la 13ª Compañía de los Lobos Espaciales. En el Codex El Ojo del Terror puedes encontrar todas las reglas y el trasfondo de estos Marines Espaciales.



Codex El Ojo del Terror

En este codex encontrarás las listas de ejército con las que podrás desplegar sobre el campo de batalla a los Perdidos y los Condenados, a las Lágrimas Negras de Ulthwé, a las salvajes partidas de guerra de la 13ª Compañía o a la resoluta Guardia Imperial de Cadia. Necesitas una copia del Codex Lobos Espaciales y del Codex Marines Espaciales para poder usar un ejército de la 13ª Compañía.



Jauría de ejecutores grises de la 13ª Compañía de plástico



Jauría de garras de la tormenta de la 13ª Compañía de plástico

Compañía Wulfen

Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.

ÁNGELES SANGRIENTOS

El Codex Ángeles Sangrientos es un suplemento del Codex Marines Espaciales y te permite añadir nuevas unidades a tu ejército de Marines Espaciales. En las fotografías inferiores puedes contemplar miniaturas específicas diseñadas para el Capítulo de los Ángeles Sangrientos.



Comandante Dante



Bibliotecario Jefe Mephistón



Hermano Capitán Tycho



Apotecario Córbulo



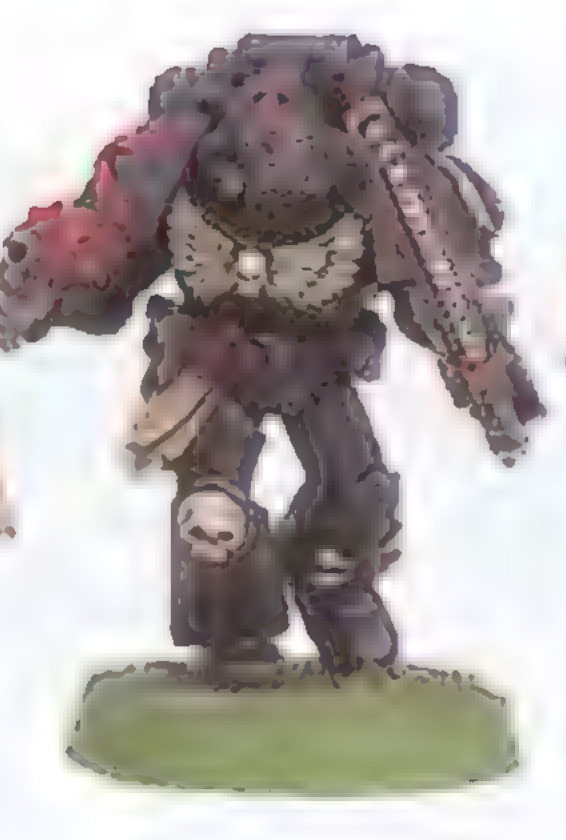
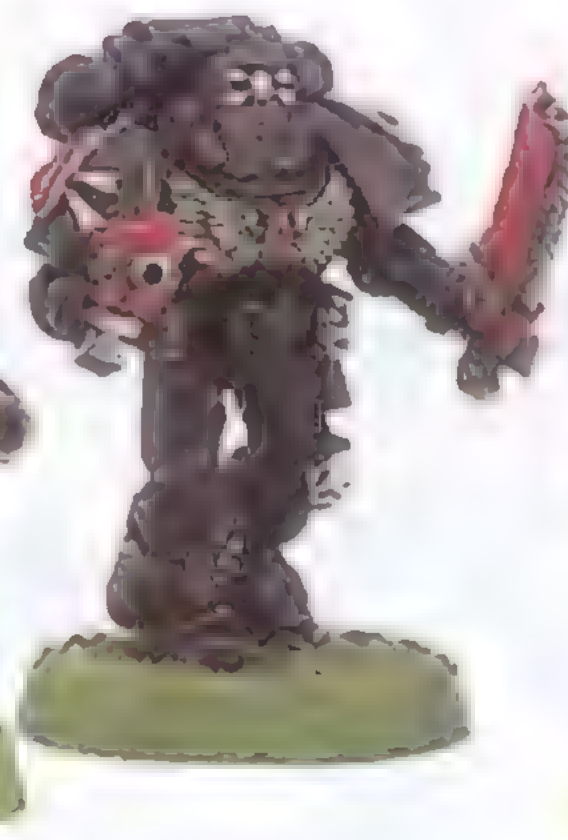
Portaestandarte de los Ángeles Sangrientos



Capellán Lemartes



Capellán de la compañía de la muerte



Compañía de la muerte de los Ángeles Sangrientos



Guardia de honor de los Ángeles Sangrientos

El Codex Ángeles Sangrientos es un suplemento del Codex Marines Espaciales que te permite añadir nuevas unidades a tu ejército de Marines Espaciales.



Codex Ángeles Sangrientos



Dreadnought furioso de los Marines Espaciales

ÁNGELES OSCUROS

El Codex Ángeles Oscuros es un suplemento del Codex Marines Espaciales y te permite añadir nuevas unidades a tu ejército de Marines Espaciales. En las fotografías inferiores puedes contemplar miniaturas específicas diseñadas para el Capítulo de los Ángeles Oscuros.



Sargento Veterano
Explorador de los Ángeles
Oscuros Naaman

El Codex Ángeles Oscuros es un suplemento del Codex Marines Espaciales que te permite añadir nuevas unidades a tu ejército de Marines Espaciales.



Codex Ángeles Oscuros



Comandante Azrael
y portador del yelmo



Capellán
Interrogador Asmodai



Ezekiel,
Gran Maestro Bibliotecario



Portaestandarte de
los Ángeles Oscuros



Bólter de asalto



Lanzallamas pesado



Sargento



Bólter de asalto



Puño sierra



Marines veteranos de los Ángeles Oscuros

Exterminadores del Ala de Muerte (falta en la fotografía exterminador del Ala de Muerte con cañón de asalto)



SUPLEMENTOS

Codex Marines Espaciales

(48 páginas)

Codex Ángeles Sangrientos

(24 páginas)

Codex Ángeles Oscuros

(24 páginas)

Codex Lobos Espaciales

(24 páginas)

Codex Armageddon

(32 páginas)

Codex El Ojo del Terror

(48 páginas)

CAJAS DE MARINES ESPACIALES

Dreadnought de los Marines Espaciales

(1 miniatura por caja con calcomanías)

Predator de los Marines Espaciales

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandartes)

Escuadrón de motocicletas Marines Espaciales

(3 miniaturas por caja: sargento, rifle de fusión y rifle de plasma con calcomanías y estandartes)

Escuadrón de exploradores en motocicleta

(3 miniaturas por caja: sargento, rifle de fusión y rifle de plasma con calcomanías y estandartes)

Motocicleta de ataque de los Marines Espaciales

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandartes)

Dreadnought furioso de los Ángeles Sangrientos

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandartes)

Dreadnought venerable de los Lobos Espaciales

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandartes)

Motocicleta de los Marines Espaciales

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandartes)

Transporte de tropas Rhino

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandartes)

Razorback de los Marines Espaciales

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandartes)

Escuadra de devastadores marines espaciales

(5 miniaturas con calcomanías y estandartes)

Compañía de la muerte de los Ángeles Sangrientos

(5 miniaturas por caja)

Guardia de honor de los Ángeles Sangrientos

(5 miniaturas por caja)

Land Speeder Tornado

(1 miniatura por caja con bólter pesado, rifle de fusión y cañón de asalto con calcomanías)

Escuadrón de mando de motocicletas del Ala de Cuervo

(3 miniaturas por caja)

Señor del Ala de Cuervo

(1 miniatura por caja)

Land Speeder Tifón de los Marines Espaciales

(1 miniatura por caja con calcomanías)

Fuerza de combate de los Marines Espaciales

(caja de ejército)

Megafuerza de Combate de los Marines Espaciales

(caja de ejército)

Escuadra táctica de los Marines Espaciales

(10 miniaturas con calcomanías y estandartes)

Land Speeder de los Marines Espaciales

(1 miniatura con bólter pesado y rifle de fusión con calcomanías)

Escuadra de combate de los Marines Espaciales

(5 miniaturas por caja con calcomanías)

Escuadra de asalto de los Marines Espaciales

(5 miniaturas por caja con calcomanías)

Escuadra de cazadores grises lobos espaciales

(10 miniaturas multicomponente de plástico)

Fuerza de combate de los Lobos Espaciales

(caja de ejército)

Land Raider de los Marines Espaciales

(1 miniatura por caja)

Escuadra de garras sangrientas Lobos Espaciales

(10 miniaturas multicomponente de plástico)

Escuadra de ejecutores grises de la 13ª Compañía

(10 miniaturas multicomponente de plástico)

Escuadra de garras de la tormenta de la 13ª Compañía

(10 miniaturas multicomponente de plástico)

Escuadra de la Compañía Wulfen de la 13ª Compañía

(10 miniaturas multicomponente de plástico)

Exterminadores marines espaciales

(5 miniaturas con calcomanías y estandartes)

Exploradores marines espaciales

(5 miniaturas con calcomanías)

Escuadra de mando de los Marines Espaciales

(5 miniaturas: comandante, sargento veterano, apotecario, portaestandarte y tecnomarine con calcomanías y estandartes)

Capellán marine espacial en motocicleta

(1 miniatura con calcomanías y estandartes)

Colmillos largos lobos espaciales

(5 miniaturas multicomponente de plástico)

Land Raider Cruzado marine espacial

(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE LOS MARINES ESPACIALES

Paladín del Emperador

(1 miniatura por blíster)

Capitán Cortez

(1 miniatura por blíster)

Sargento veterano marine espacial

(1 miniatura por blíster)

Marine Espacial con arma de asalto

(1 miniatura por blíster)

Sargento de asalto marine espacial

(1 miniatura por blíster)

Exploradores marines espaciales

(2 miniaturas por blíster)

Sargento explorador marine espacial

(1 miniatura por blíster)

Explorador marine espacial con bólter pesado

(1 miniatura por blíster)

Exploradores marines espaciales con rifle de francotirador

(2 miniaturas por blíster)

Exploradores marines espaciales con escopetas

(2 miniaturas por blíster)

Exploradores marines espaciales con bólteres

(2 miniaturas por blíster)

Exterminador del Ala de Muerte con lanzallamas pesado

(1 miniatura por blíster)

Exterminador del Ala de Muerte con cañón de asalto

(1 miniatura por blíster)

Sargento exterminador del Ala de Muerte

(1 miniatura por blíster)

Exterminador del Ala de Muerte

(1 miniatura por blíster)

Exterminador del Ala de Muerte con lanzamisiles ciclón

(1 miniatura por blíster)

Sargento exterminador de la guardia del lobo

(1 miniatura por blíster)

Exterminador de la guardia del lobo con cañón de asalto

(1 miniatura por blíster)

Exterminador de la guardia del lobo con lanzallamas pesado

(1 miniatura por blíster)

Exterminador de la guardia del lobo con lanzamisiles ciclón

(1 miniatura por blíster)

Sacerdote rúnico exterminador

(1 miniatura por blíster)

Exterminador de la guardia del lobo

(1 miniatura por blíster)

Devastador marine espacial con cañón láser

(1 miniatura por blíster)

Devastador marine espacial con cañón de fusión

(1 miniatura por blíster)

Devastador marine espacial con bólter pesado

(1 miniatura por blíster)

Devastador marine espacial con cañón de plasma

(1 miniatura por blíster)

Capellán marine espacial

(1 miniatura por blíster)

Tecnomarine

(1 miniatura por blíster)

Apotecario

(1 miniatura por blíster)

Portaestandarte marine espacial

(1 miniatura por blíster)

Portaestandarte de los Ángeles Oscuros

(1 miniatura por blíster)

Bibliotecario marine espacial

(1 miniatura por blíster)

Sacerdote de hierro

(1 miniatura por blíster)

Sacerdote rúnico

(1 miniatura por blíster)

Compañía de la muerte

(2 miniaturas por blíster)

Capellán de la compañía de la muerte

(1 miniatura por blíster)

Marines Espaciales veteranos ángeles oscuros
(2 miniaturas por blister)

Portaestandarte de los Lobos Espaciales
(1 miniatura por blister)

Sargento explorador de los Lobos Espaciales
(1 miniatura por blister)

Exploradores lobos espaciales
(2 miniaturas por blister)

Exploradores lobos espaciales con armas de asalto
(2 miniaturas por blister)

Capitán exterminador marine espacial
(1 miniatura por blister)

Bibliotecario exterminador
(1 miniatura por blister)

Exterminador marine espacial con lanzamisiles ciclón
(1 miniatura por blister)

Exterminador marine espacial con cañón de asalto
(1 miniatura por blister)

Exterminador marine espacial
(1 miniatura por blister)

Exterminador marine espacial con lanzallamas pesado
(1 miniatura por blister)

Exterminador marine espacial con cuchillas relámpago
(1 miniatura por blister)

Exterminador marine espacial con martillo de trueno
(1 miniatura por blister)

Sargento exterminador marine espacial
(1 miniatura por blister)

Capellán exterminador marine espacial
(1 miniatura por blister)

Capitán marine espacial
(1 miniatura por blister)

Ragnar Blackmane, Señor Lobo
(1 miniatura por blister)

Ulrik El Matador, Señor Lobo
(1 miniatura por blister)

Marneus Calgar, Señor de los Ultramarines
(1 miniatura por blister)

Tigurius, Bibliotecario de los Ultramarines
(1 miniatura por blister)

Comandante Azrael, Señor Supremo de los Ángeles Oscuros, y portador del yelmo
(2 miniaturas por blister)

Asmodai, Capellán Interrogador de los Ángeles Oscuros
(1 miniatura por blister)

Ezekiel, Maestre Bibliotecario de los Ángeles Oscuros
(1 miniatura por blister)

Apotecario Córbulo, Sacerdote Sangriento de los Ángeles Sangrientos
(1 miniatura por blister)

Mephistón, Señor de la Muerte, Bibliotecario Jefe de los Ángeles Sangrientos
(1 miniatura por blister)

Comandante Dante, Señor de los Ángeles Sangrientos
(1 miniatura por blister)

Hermano Capitán Tycho, Comandante de la 3ª Compañía de los Ángeles Sangrientos
(1 miniatura por blister)

Capellán Lemartes
(1 miniatura por blister)

Sargento Veterano Explorador Naaman
(1 miniatura por blister)

Logan Grimnar
(1 miniatura por blister)

Comandante de la 1ª Compañía
(1 miniatura por blister)

Capellán Xavier de los Salamandras
(1 miniatura por blister)



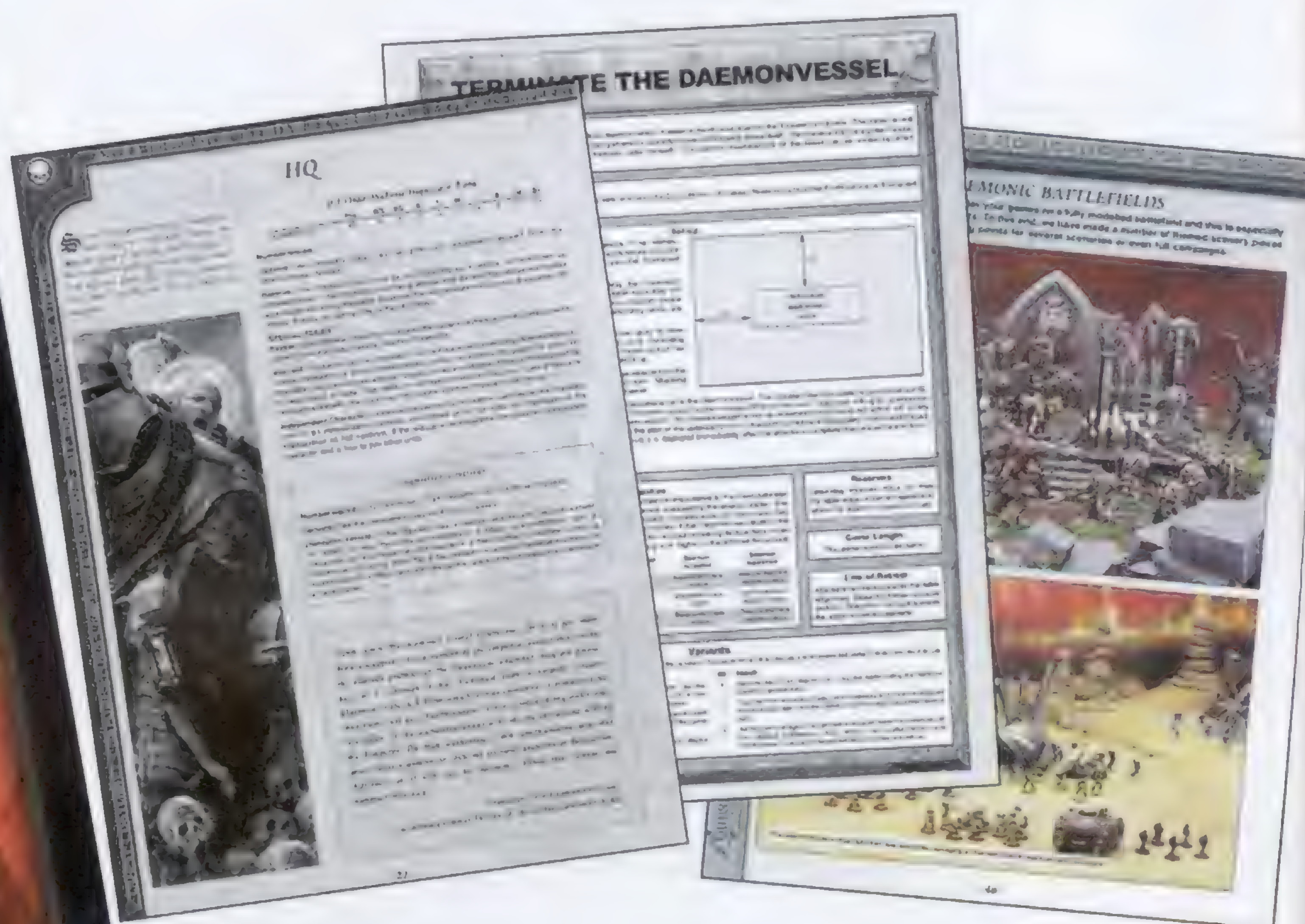
- CAZADORES DE DEMONIOS -

“Debes enfrentarte a la verdad de frente y sin apartarte de tu deber. Nuestros enemigos han dejado de ser mortales. Compadecerse de ellos resultaría quimérico, el autoengaño es su único aliado. Dedicar esta arma, que te ha sido otorgada por el Emperador, a su destrucción. Utilizarla es tu único cometido: vives tan solo para administrar el fuego purificador. Toma tu cetro y tu arma, tu armadura y tu cañón psíquico, y ve”.

Galbus Heer, conferencias al Ordo Malleus.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE CAZADORES DE DEMONIOS

La base de un ejército de Cazadores de Demonios está compuesta por la elite de la galaxia y por individuos increíblemente habilidosos que son excelentes guerreros. Hasta los rangos más bajos de entre los **Caballeros Grises** son tan fuertes como las tropas más poderosas de otros ejércitos. Los Caballeros Grises están equipados de forma excelente, lo que hace que su capacidad de disparo y de combate cuerpo a cuerpo sea mejor que la de sus hermanos, los Marines Espaciales. La servoarmadura de los Caballeros Grises lleva un bólter de asalto incorporado y una copia del Liber Daemonica. También están equipados con armas psíquicas Némesis. Los **inquisidores del Ordo Malleus** tienen acceso a artefactos que solo les serían confiados a aquellos que tienen décadas de experiencia en combatir lo demoníaco. Además, tienen habilidades y compañeros esotéricos que pueden marcar la diferencia a la hora de combatir a las criaturas de la disformidad. Un ejército de Cazadores de Demonios puede contar con un gran número de aliados y tropas inducidas. Desde los acrobáticos y letales **asesinos del Culto de la Muerte** a los poderosos **dreadnoughts**, pasando por los impredecibles e inhumanos **huéspedes demoníacos**, su lista de ejército contiene un gran espectro de tropas imperiales. Si buscas una fuerza de elite con la que puedas crear muchas y muy diferentes listas de ejército, este es tu ejército.



CODEX CAZADORES DE DEMONIOS

Este suplemento de 64 páginas contiene el trasfondo de este ejército, consejos de pintura y modelismo y la lista de ejército para crear un ejército de Cazadores de Demonios.

La mayor amenaza para la Humanidad siempre ha sido la disformidad y sus habitantes. Los inquisidores del Ordo Malleus, junto con los Caballeros Grises, están en guerra con unos seres demoníacos y su intención es llevar la luz del Emperador a la Oscuridad.

El Codex Cazadores de Demonios te permite crear un ejército compuesto exclusivamente por Caballeros Grises o uno que esté aliado con Marines Espaciales o la Guardia Imperial.

CUARTEL GENERAL

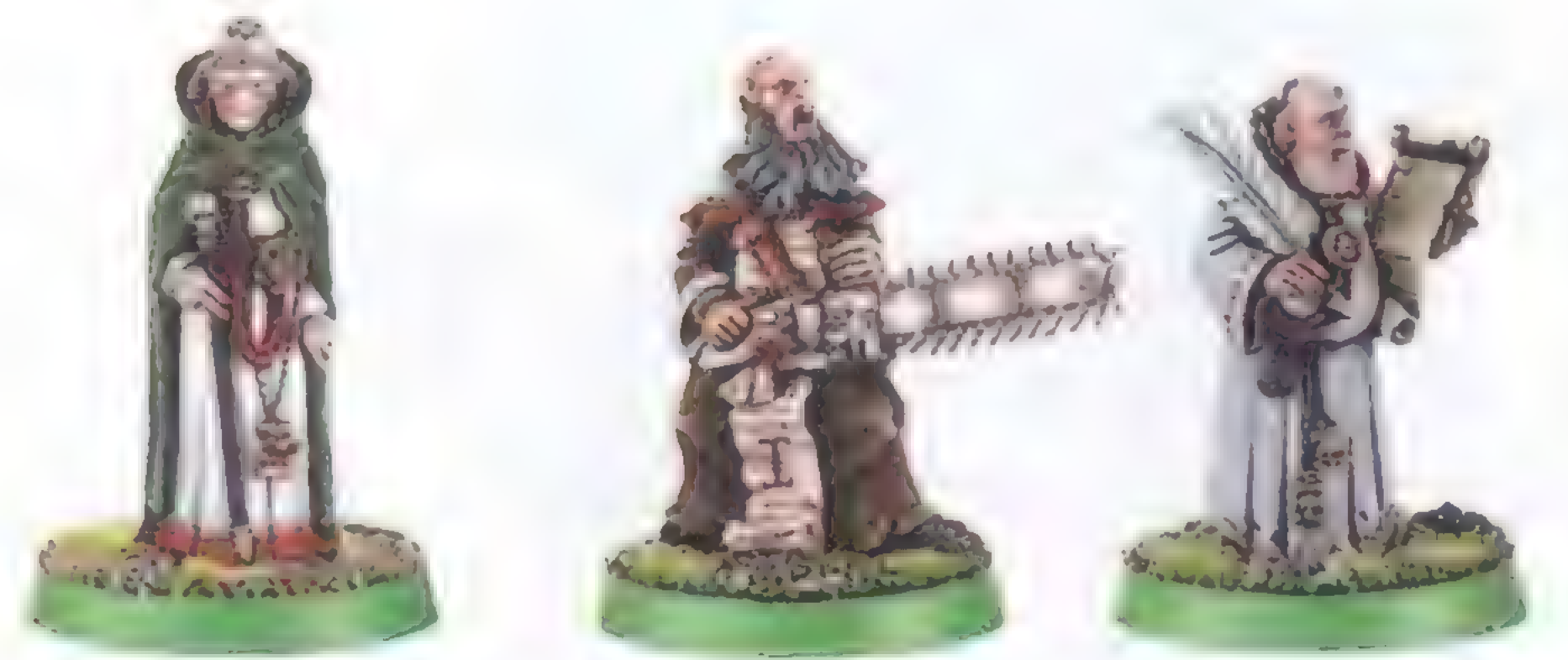


Gran inquisidor y séquito inquisitorial

Hermano Capitán Stern



Inquisidores



Séquito inquisitorial: místico, hierofante y sabio



Séquito inquisitorial: servidores de combate y serviarmas



Séquito inquisitorial: acólito y querubín



Séquito inquisitorial: servocráneos

Aunque algunos inquisidores prefieren trabajar en solitario, no es extraño que se rodeen de individuos extraordinarios. A muchos de ellos se los han encontrado en su interminable búsqueda, y tal es su autoridad que podrían reclutar a cualquier ciudadano del Imperio. En algunas ocasiones, un inquisidor necesitará la ayuda de un astrópata para enviar información urgentemente o un guerrero experimentado que le acompañe en el campo de batalla. Aquellos que cumplan bien su tarea pasarán a formar parte del séquito del inquisidor. Este séquito le acompañará en sus viajes por toda la galaxia.



Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real



Caballeros Grises exterminadores

Hermano capitán
de los Caballeros Grises exterminadores



Huéspedes demoníacos



Asesinos del Culto de la Muerte



Caballero Gris
exterminador con cañón psíquico



Caballero Gris
exterminador con incinerador

TROPAS DE LÍNEA Y ATAQUE RÁPIDO



Caballeros Grises

Juez de los Caballeros Grises



Caballero Gris
con cañón psíquico



Caballero Gris
con incinerador



Tropas de asalto inquisitoriales



Rhino de los Marines Espaciales de plástico

Puedes encontrar las tropas de asalto inquisitoriales en la sección dedicada a la Guardia Imperial y el Rhino en la dedicada a los Marines Espaciales.

Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.

Land Raider
de los Marines Espaciales de plástico



Dreadnought de los Marines
Espaciales de plástico



Land Raider Cruzado
de los Marines Espaciales

Es raro que un Caballero Gris sea consignado al sarcófago de undreadnought al final de sus servicios al Emperador (su único deseo es descansar en la fría oscuridad de Titán para siempre). Sin embargo, algunos han sufrido tales heridas que continuar al servicio del Emperador ya solo es posible en forma de hombre máquina.

Es por todos conocidos que a los Caballeros Grises se les regaló al menos un Land Raider Cruzado tras el Incidente Scharnel. El espacio adicional del Land Raider es, sin duda, una bendición para los Caballeros Grises equipados con armadura de exterminador, pues les permite llevar a cabo sus rituales de obediencia con menor riesgo de colisión.

Todas las miniaturas se presentan sin pintar. No se esfuerce los detalles a menos que se indiquen lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.

SUPLEMENTOS

Codex Cazadores de Demonios
(64 páginas)

CAJAS DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Gran inquisidor y séquito inquisitorial
(7 miniaturas por caja)

Caballeros Grises exterminadores
(5 miniaturas por caja)

Caballeros Grises
(5 miniaturas por caja)

Transporte de tropas Rhino de los Marines Espaciales
(1 miniatura por caja)

Dreadnought de los Marines Espaciales
(1 miniatura por caja)

Land Raider de los Marines Espaciales
(1 miniatura por caja)

Land Raider Cruzado de los Marines Espaciales
(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS

Inquisidor
(1 por blister)

Hermano Capitán Stern
(1 por blister)

Caballero Gris
(2 por blister)

Juez de los Caballeros Grises
(1 por blister)

Caballero Gris con incinerador
(1 por blister)

Caballero Gris con cañón psíquico
(1 por blister)

Caballero Gris exterminador
(1 por blister)

Caballero Gris exterminador con cañón psíquico
(1 por blister)

Caballero Gris exterminador con incinerador
(1 por blister)

Séquito inquisitorial
(3 guerreros y 2 servocráneos por blister)

Séquito inquisitorial
(1 acólito, 1 querubín y 2 servocráneos por blister)

Asesinos del Culto de la Muerte
(2 por blister)

Servidores imperiales
(2 por blister)

Tropa de asalto inquisitorial
(3 por blister)

Huésped demoníaco
(1 por blister)

GUARDIA IMPERIAL

“Guardias Imperiales, sois nuestra última línea de defensa contra las hordas alienígenas que amenazan nuestro Imperio. Cada uno de vosotros, valientes guerreros, es parte de una gran fuerza que servirá en la guerra eterna. Combatiréis en campos de batalla de mil mundos diferentes a lo largo y ancho de la galaxia. Y, ya sea en los ejércitos de nuestra gran cruzada o sirviendo en la más pequeña guarnición, debéis estar orgullosos de sacrificar vuestra vida para salvar a la Humanidad de sus enemigos”.

Comisario Yarrick, dirigiéndose a nuevos reclutas.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE LA GUARDIA IMPERIAL

Los comandantes de la Guardia Imperial tienen un amplio abanico de miniaturas entre las que escoger las que formarán parte de su ejército. Debido al abrumador número de tropas que pueden llegar a componer un ejército de la Guardia Imperial, es necesaria la intervención de las escuadras de cuartel general para coordinar las tropas. Por otra parte, también puedes utilizar a los comisarios, los más fantásticos servidores del Emperador, para guiar a tus Guardias a la batalla. Las tropas de elite como las tropas de asalto, los ogres y los francotiradores ratling también sirven al Emperador, aunque su número es limitado. Por ello, la base de la Guardia Imperial está compuesta por los millones de tropas que integran los pelotones de infantería y las escuadras de infantería mecanizada y que luchan en primera línea de fuego en nombre del Emperador.

Codex Guardia Imperial:

Este libro contiene las reglas para los ejércitos de la Guardia Imperial.

Codex Catachán:

Se trata de un suplemento con el que podrás crear ejércitos del mundo jungla de Catachán.

En el Codex Armageddon y el Codex El Ojo del Terror podrás encontrar más listas de ejército de la Guardia Imperial.

FUERZA DE COMBATE DE LA GUARDIA IMPERIAL

La Fuerza de batalla de la Guardia Imperial consiste en:

- 20 comandos de Cadia
- 3 escuadras de apoyo de Cadia
- 1 tanque de batalla Leman Russ
- 2 edificios en ruinas Warhammer de 40,000.



CUARTEL GENERAL



Jarran Kell y Ursarkar Creed



Escuadra de cuartel general de Cadia



Oficiales de Cadia



Coronel Schaeffer



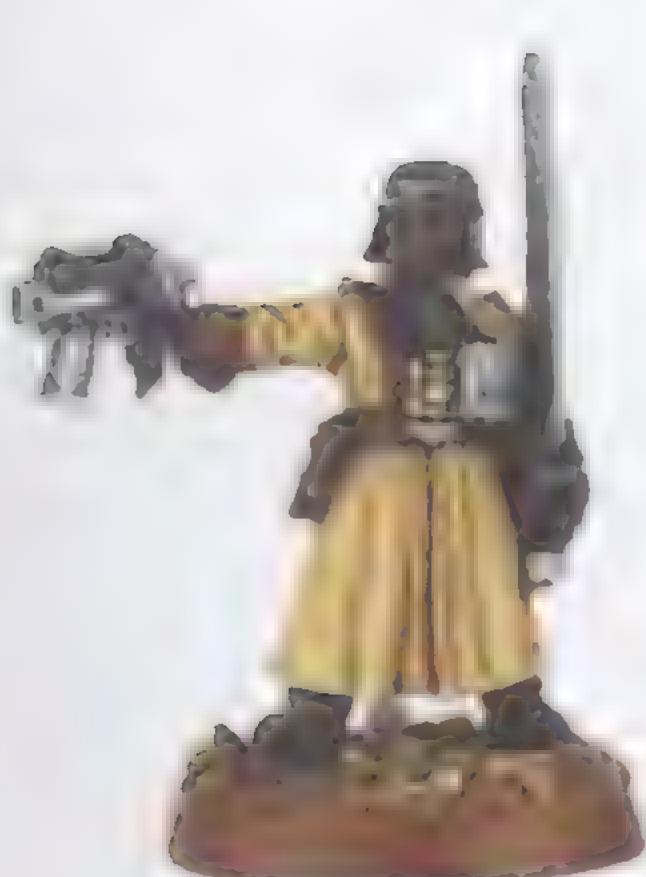
Comisario Imperial Gaunt



Coronel "Manohierro" Straken



Sly Marbo



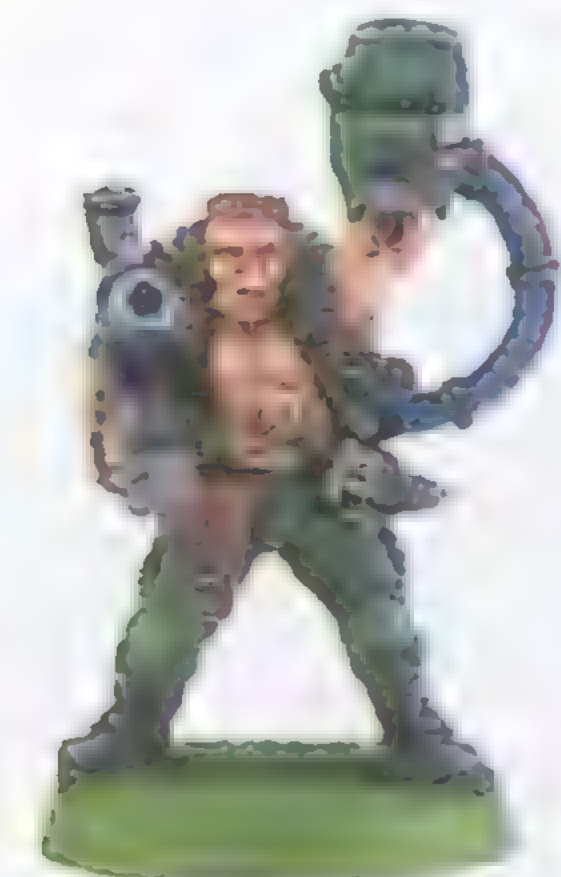
Tenientes de la Legión de Acero



Capitán de Valhalla



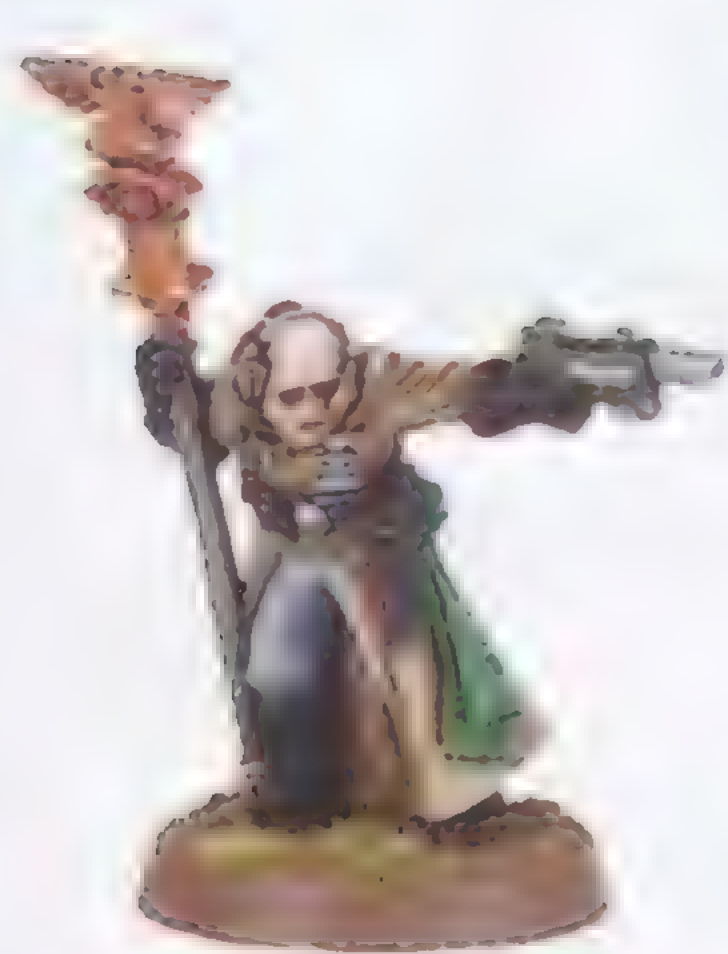
Teniente de Valhalla



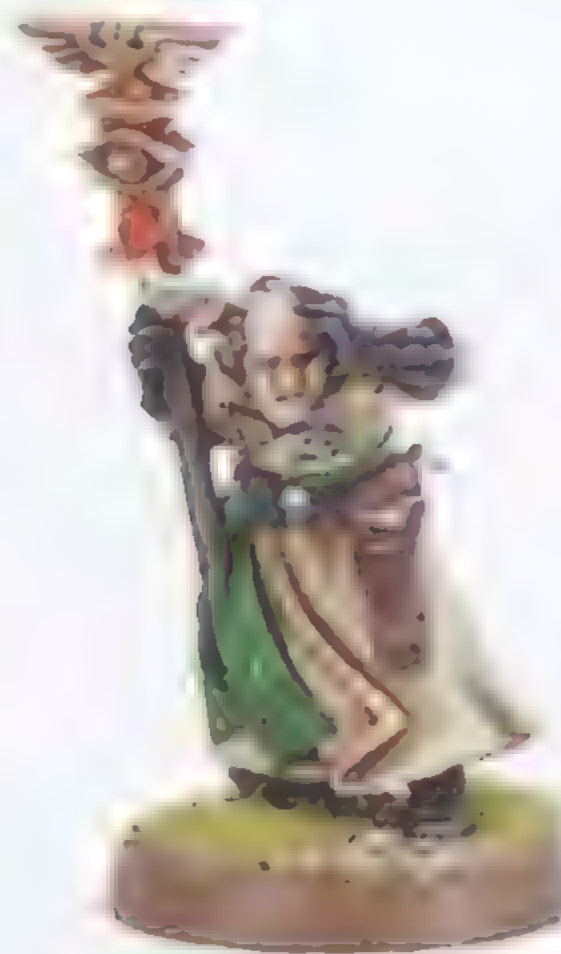
Capitán de Catachán



Teniente de Catachán



Psíquicos autorizados



Comisario Yarrick



Comisarios



Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.



Sargentos de tropas de asalto



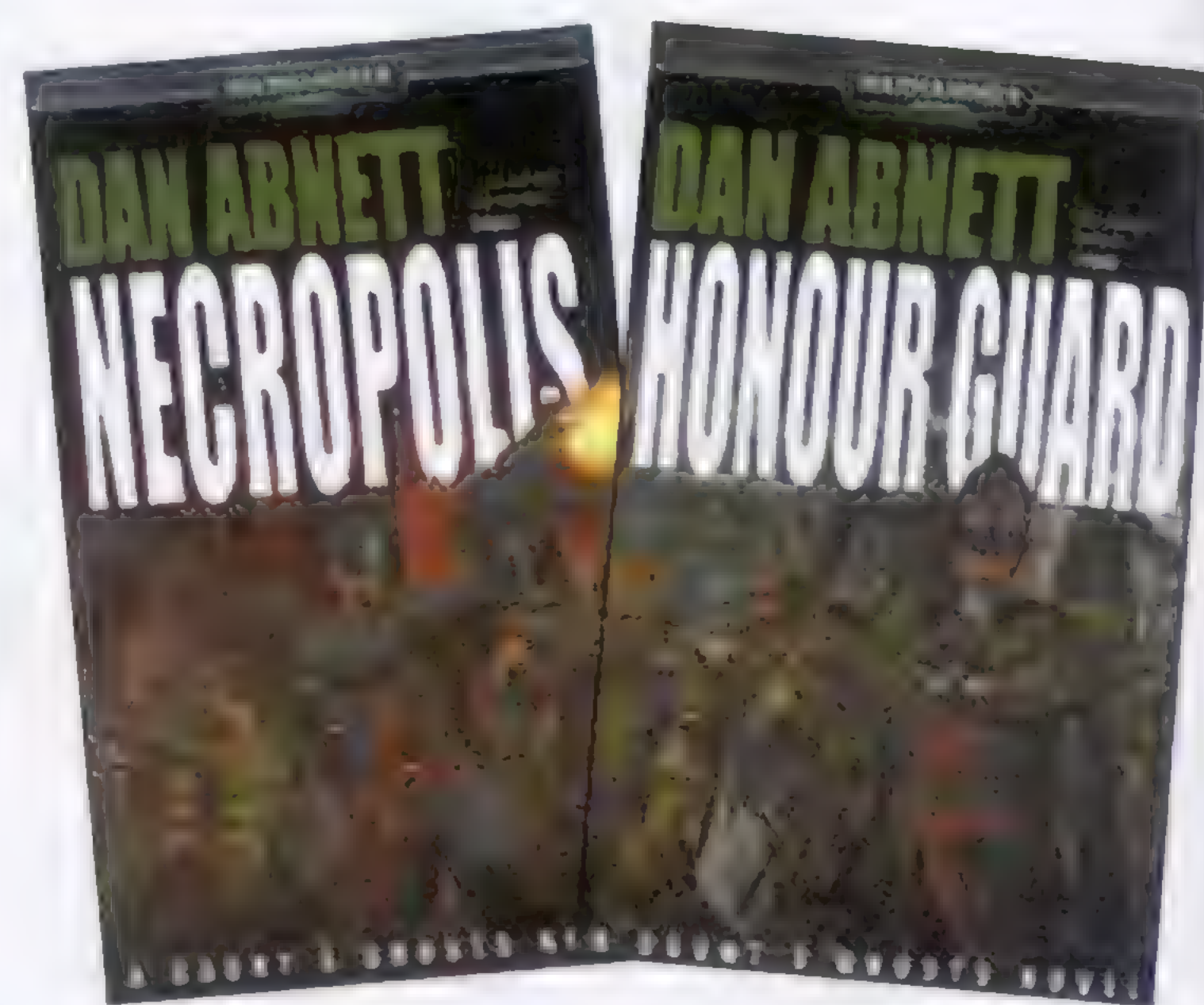
Tropas de asalto
(las mismas que aparecen en la sección Cazadores de Demonios)



Francotiradores ratling

NOVELAS

Dan Abnett narra lo que le sucedió al Comisario Ibram Gaunt y su regimiento de valientes Guardias Imperiales, los Primeros de Tanith, en la serie de los Fantasma de Gaunt: First & Only, Ghostmaker, Necropolis, Honour Guard y Guns of Tanith.



La enorme fuerza y la increíble resistencia de un ogrete indican su aptitud natural para el combate, mientras que su estupidez es indicio del poco entrenamiento que reciben estos seres. Debido a esto, los ogretes suelen incluirse en los ejércitos con las armas y vestimentas que utilizaban en sus primitivos planetas natales.



Ogretes



Tecnosacerdotes visioingenieros



Servidores imperiales
(los mismos que aparecen en la sección Cazadores de Demonios)

Las tropas de Cadia son requeridas habitualmente para llevar a cabo formidables asaltos o defensas contra fuerzas muy superiores a ellas en número. Para que sus posibilidades de éxito aumenten, utilizan armas de especialista en sus escuadras. A estas unidades les corresponde la tarea de destruir búnkeres, dar caza a tanques, hacer que un puente salte por los aires, etc.



Francotiradores de Cadia



Francotiradores de Catachán



Sargento veterano karkin



Karkin



Rifle de fusión



Rifle de plasma
Karkin con armas de asalto

Los karkin son la elite de los ejércitos de Cadia. Son elegidos mientras aún están en los ejércitos juveniles y se los enrola en academias especiales donde reciben un entrenamiento que supera al de las tropas de asalto imperiales. Se dedican a preservar Cadia de todo tipo de ataques y siguen una ética de deber y honor que es tan impresionante como intimidatoria.

TROPAS DE LÍNEA



Tropas de Jungla de Catachán



Rifle de fusión



Rifle de plasma

Tropas de Jungla de Catachán con armas de asalto de plástico



*Tropas de Jungla de Catachán
con lanzallamas pesado*

*Tropas de Jungla de Catachán
con cargas de demolición*

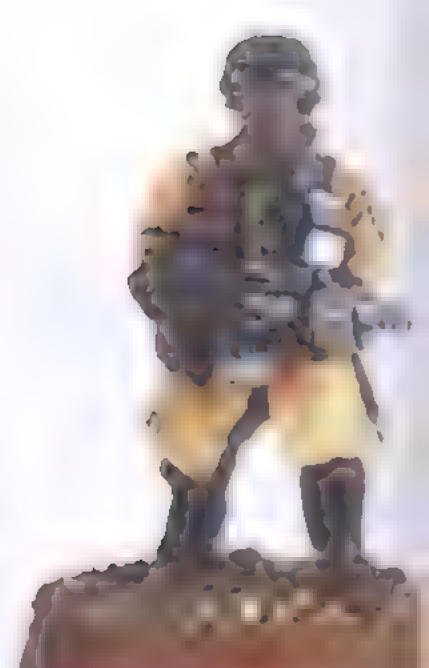


Transporte blindado de tropas Chimera de plástico

Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas a un 60% de su tamaño real.



TROPAS DE LÍNEA



Sargentos de la Legión de Acero

Guardias de la Legión de Acero



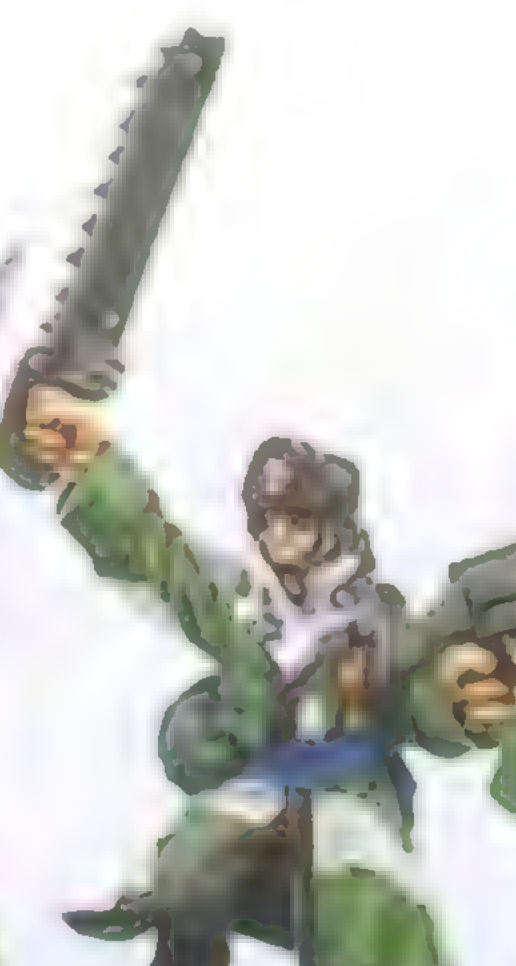
Bólder pesado de la Legión de Acero
(peana no incluida)

Cañón láser de la Legión de Acero
(peana no incluida)

Lanzamisiles
de la Legión de Acero

Lanzagranadas
Guardias de la Legión de Acero
con armas de asalto

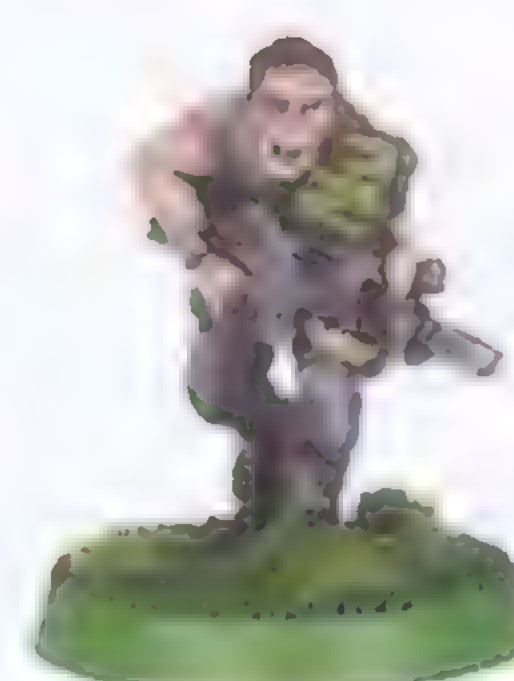
Rifle de plasma



Lanzagranadas
Lanzallamas
Rifle de fusión
Tropas Árticas de Valhalla con arma de asalto

Sargentos de las
Tropas Árticas de Valhalla

Tropas Árticas de Valhalla

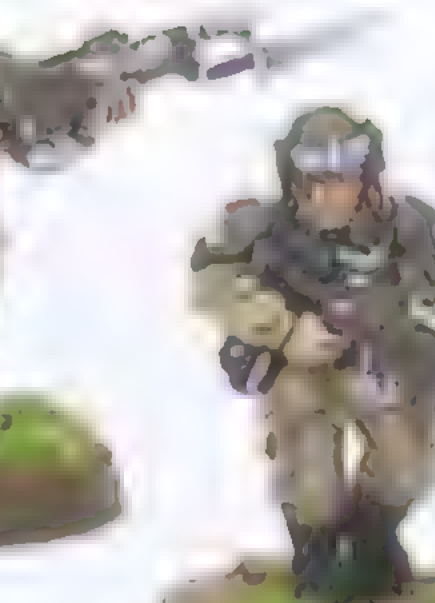


Mortero de Valhalla

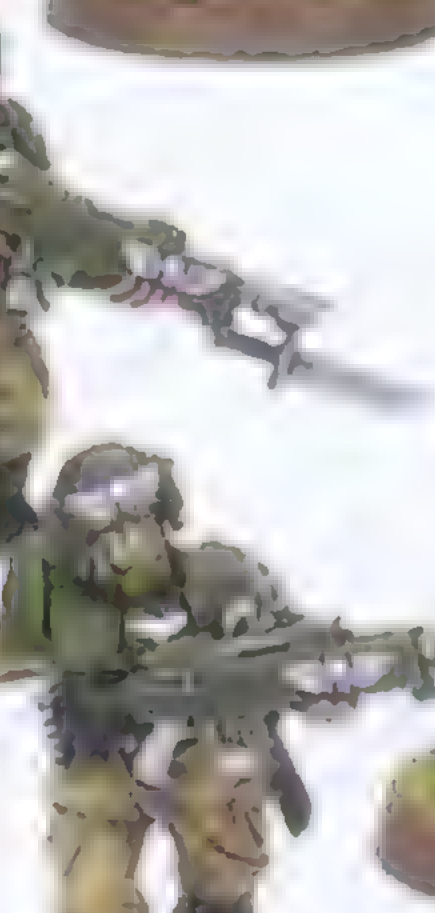
Cañón láser de Valhalla

Bólder pesado de Valhalla

Fantasmas de Gaunt



Rifle de fusión



Tropas de Choque de Cadia de plástico

Rifle de plasma

Tropas de Choque de Cadia
con armas de asalto

ATAQUE RÁPIDO



Tanque Hellhound



Rough riders y sargento



Sentinel de Cadia



Sentinel de la Guardia Imperial de plástico
(se puede montar un Sentinel de la Guardia Imperial o uno de Catachán)



Sentinel de la Legión de Acero

Todos los miniaturas son compatibles con el juego. No se incluyen los estándares de miniaturas que se especifican en los productos. Miniaturas a la escala de 28 mm.



APOYO PESADO



Dotaciones de armas pesadas de Cadia de plástico

Las armas más poderentes de un regimiento se reúnen en el pelotón de armas pesadas. Compuesto por una escuadra de mando y varias escuadras de apoyo, estos pelotones incluyen las armas más pesadas que un hombre pueda transportar y son de valor incalculable a la hora de combatir a los vehículos pesados y a los grandes alienígenas.

El Basilisk es una plataforma de artillería móvil basada en el chasis de un Chimera. El Basilisk es el vehículo más numeroso y conocido de la artillería de la Guardia Imperial. Dispone de una gran movilidad y sirve para frenar el avance de la infantería enemiga. Además, necesita poco tiempo para desplegarse en batalla. Resulta más eficaz desplegado junto al resto de artillería, aunque también es útil en combates a corto alcance por su probada eficacia en el disparo.



Basilisk de plástico



Leman Russ Demolisher

El Demolisher es una variante del Leman Russ optimizada para destruir los objetivos más protegidos. Su mayor blindaje posterior, las potentes armas que se montan en sus barquillas laterales y el increíblemente destructivo cañón con el que está equipado hacen de él un tanque tan operativo en terreno difícil como en terreno abierto. Por todo esto es tan apreciado por la infantería de la Guardia Imperial.

El tanque de batalla Leman Russ es el tanque más común entre los regimientos de la Guardia Imperial. Su diseño es simple y uno de los que mejor han resistido el paso del tiempo. Su versatilidad y relativa facilidad de construcción hacen que sea el tanque que los oficiales imperiales solicitan más a menudo para que acompañe a sus formaciones de infantería.



Tanque de batalla Leman Russ de plástico

SUPLEMENTOS

Codex Guardia Imperial

(32 páginas)

Codex Catachán

(24 páginas)

Codex Armageddon

(32 páginas)

Codex El Ojo del Terror

(32 páginas)

CAJAS DE LA GUARDIA IMPERIAL

Fuerza de combate de Cadia

(caja de 60 miniaturas)

Fuerza de combate de Catachán

(caja de 60 ejércitos)

Sentinel de la Guardia Imperial

(1 miniatura por caja)

Legión de Acero de la Guardia Imperial

(10 miniaturas por caja)

Sentinel de la Legión de Acero

(1 miniatura por caja)

Tropas de Jungla de Catachán

(20 tropas de combate por caja)

Tanque de batalla Leman Russ

(1 miniatura por caja con calcomanías)

Basilisk

(1 miniatura por caja con calcomanías)

Leman Russ Demolisher

(1 miniatura por caja con calcomanías)

Tanque Lanzallamas Hellhound

(1 miniatura por caja con calcomanías)

Transporte de Tropas Chimera

(1 miniatura por caja con calcomanías)

Arma pesada de Cadia

(1 dotación por caja)

Arma pesada de Catachán

(1 dotación por caja)

Armas pesadas de Cadia

(3 dotaciones por caja)

Armas pesadas de Catachán

(3 dotaciones por caja)

Escuadra de Karskin

(10 miniaturas por caja)

Escuadra de cuartel general de Cadia

(8 miniaturas por caja)

Tropas de asalto de Cadia

(20 miniaturas multicomponentes)

Sentinel de Cadia

(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE LA GUARDIA IMPERIAL

Coronel “Manohierro” Straken

(1 miniatura por blister)

Coronel Schaeffer

(1 miniatura por blister)

Gaunt

(1 miniatura por blister)

Capitán de Catachán

(1 miniatura por blister)

Teniente de Catachán

(1 miniatura por blister)

Guerreros de la Jungla de Catachán
con armas de asalto

(2 miniaturas por blister)

Francotiradores de Catachán

(3 miniaturas por blister)

Tropas de Jungla de Catachán
con cargas de demolición

(2 miniaturas por blister)

Lanzallamas pesado de Catachán

(2 miniaturas por blister)

Ursakar Creed y Jarran Kell

(2 miniaturas por blister)

Oficiales de Cadia

(2 miniaturas por blister)

Médico y portaestandarte de Cadia

(2 miniaturas por blister)

Sargento kasrkin

(1 miniatura por blister)

Kasrkin

(3 miniaturas por blister)

Kasrkin con armas de asalto

(2 miniaturas por blister)

Psíquicos sancionados

(3 miniaturas por blister)

Tecnosacerdote visioingeniero

(1 miniatura por blister)

Tropas de Choque de Cadia
con armas de asalto

(2 miniaturas por blister)

Francotirador de Cadia

(2 miniaturas por blister)

Capitán de Valhalla

(1 miniatura por blister)

Teniente de Valhalla

(1 miniatura por blister)

Guerreros Árticos de Valhalla

(3 miniaturas por blister)

Sargento de Valhalla y armas de asalto

(2 miniaturas por blister)

Bólter pesado de Valhalla

(2 miniaturas de dotación y
1 arma pesada por blister)

Cañón láser de Valhalla

(2 miniaturas de dotación y
1 arma pesada por blister)

Mortero de Valhalla

(2 miniaturas de dotación y
1 arma pesada por blister)

Teniente de la Legión de Acero

(1 miniatura por blister)

Sargento de la Legión de Acero

(1 miniatura por blister)

Guardia Imperial de la
Legión de Acero con arma de asalto

(2 miniaturas por blister)

Bólter pesado de la Legión de Acero

(1 miniatura por blister)

Cañón láser de la Legión de Acero

(1 miniatura por blister)

Lanzamisiles de la Legión de Acero

(1 miniatura por blister)

Guardias Imperiales de la Legión de Acero

(3 miniaturas por blister)

Sargento de las Tropas de Asalto

(1 miniatura por blister)

Tropas de Asalto con armas de asalto

(2 miniaturas por blister)

Tropas de Asalto

(3 miniaturas por blister)

Comisario Yarrick

(1 miniatura por blister)

Sly Marbo

(1 miniatura por blister)

Comisario

(1 miniatura por blister)

Sargento de los rough riders

(1 miniatura por blister)

Rough rider

(1 miniatura por blister)

Ogrete

(1 miniatura por blister)

Francotiradores ratling

(4 miniaturas por blister)

Fantasmas de Gaunt

(3 miniaturas por blister)



—ASESINOS IMPERIALES—

Como agentes del Oficio Asesinorum, a los asesinos se los entrena para librar gloriosos combates en nombre del Emperador. Son escogidos en su más tierna infancia y, desde entonces, se los sumerge en las doctrinas de uno de los cuatro Templos del Oficio Asesinorum.

ASESINOS

Los asesinos son un instrumento del Emperador que, utilizado adecuadamente, significa la perdición para uno de los enemigos del Imperio. Una vez seleccionado el objetivo, los asesinos lo persiguen y lo destruyen gracias a su velocidad y astucia y, a continuación, se lanzan sobre un nuevo objetivo. Cada uno de los cuatro Templos del Oficio Asesinorum se especializa en una forma diferente de matar. Los asesinos pueden incluirse en los siguientes ejércitos: Marines Espaciales, Guardia Imperial y Hermanas de Batalla.

ASESINOS VINDICARE



El Templo Vindicare instruye a sus agentes en el manejo de los mortíferos rifles de francotirador. Su habilidad con el rifle no tiene rival en los dominios del Imperio. ¡La muerte llega antes que un latido de corazón cuando te encuentras en el punto de mira de un asesino Vindicare!



ASESINOS CALLIDUS



El Templo Callidus utiliza la sutileza y el engaño para cumplir las órdenes del Emperador. A través de las antiguas enseñanzas del templo, el asesino aprende a cambiar la forma de su propio cuerpo para infiltrarse en las líneas enemigas y alcanzar su objetivo.



ASESINOS CULEXUS



Los deformes agentes del Templo Culexus desarrollan al máximo la extraña mutación psíquica que poseen para utilizarla en beneficio del Imperio. Provocan una repulsión natural a cualquiera con quien se encuentren y ello hace que el enemigo se distraiga, lo que suele ser fatal.



ASESINOS EVERSOR



Los guerreros del Templo Eversor son implacables en la persecución de sus objetivos. Se entrenan constantemente y utilizan potentes drogas para aumentar su ya de por sí impresionante habilidad de combate. El asesino Eversor es el mejor entrenado y el más brutal del arsenal del Emperador.



BLÍSTERES DE ASESINOS

Asesino Vindicare
(1 por blister)

Asesino Callidus
(1 por blister)

Asesino Eversor
(1 por blister)

Asesino Culexus
(1 por blister)



- HERMANAS DE BATALLA -

La mayor parte de la Humanidad venera al Emperador como si fuera un dios vivo. La extensa organización conocida como Ecclesiarchy es la iglesia oficial que controla y regula el buen funcionamiento del Imperio. El Adepta Sororitas es el brazo armado de la Ecclesiarchy. Sus componentes han sido entrenadas para alcanzar niveles altísimos y están equipadas con las mejores armas. Estas guerreras acaban con los enemigos del Emperador a lo largo y ancho de la galaxia.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE HERMANAS DE BATALLA

El ejército de las Hermanas de Batalla es muy similar al de los Marines Espaciales en su organización: cada una de las órdenes militantes posee unas tradiciones y una heráldica propias que aplican a sus uniformes y equipos de combate. Sin embargo, las Hermanas de Batalla no son superhumanos modificados biogenéticamente. Desde su nacimiento han sido educadas en la creencia firme de los ideales de la Ecclesiarchy y resultan uno de los mejores ejércitos de esta institución, solamente superadas por las poderosas legiones del Adeptus Astartes.

La mayoría de los ejércitos del Adepta Sororitas están formados por las **Hermanas de Batalla**, que combaten en unidades cerradas y se utilizan para una gran variedad de situaciones tácticas. Otras unidades de elite, como las **escuadras celestes**, las escuadras voladoras de **serafines** y las de potentes armas pesadas como las de **retribución**, utilizan sus conocimientos especializados para asegurar el triunfo de las Hermanas de Batalla sobre todos los herejes que se oponen a su justa causa. En algunas ocasiones, los ejércitos de Hermanas de Batalla suelen ir acompañados por una amplia variedad de miembros veteranos de la Ecclesiarchy, como **misioneros** y **predicadores**, que con su fe y experiencia en combate ayudan al resto de órdenes militantes en el campo de batalla.

Si quieres ver la lista de ejército de las Hermanas de Batalla y más detalles relativos al ejército, consulta nuestra página web en [www. games-workshop.es](http://www.games-workshop.es).



CUARTEL GENERAL



Hermana canonesa

La canonesa es la comandante en jefe de una de las órdenes militares. Es la responsable del buen estado espiritual de las Hermanas de Batalla que se encuentran bajo su mando y sus deberes no militares incluyen el liderazgo de la orden en sus plegarias, llevar a cabo ritos de iniciación para nuevas reclutas y también supervisar el funcionamiento de la orden. Responde directamente ante la priora de su orden. En la mayoría de campañas militares, los servidores de la Ecclesiarchía se ponen bajo sus órdenes por sus conocimientos y habilidades superiores.



Portaestandarte hermana de batalla

Cada una de las órdenes militares posee estandartes ancestrales que han ido pasando de generación en generación desde la época en que las órdenes fueron fundadas. Son portados con orgullo a la lucha y ayudan a mantener alta la moral de las Hermanas de Batalla y a inspirarlas para realizar grandes hazañas gloriosas.

ELITE



Confesor



Misioneros imperiales



Predicadores imperiales

TROPAS DE LÍNEA



Hermanas de Batalla



Hermanas superiores



Lanzallamas
Hermanas de Batalla con armas de asalto

Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real

ATAQUE RÁPIDO

Las Hermanas de Batalla más celosas y agresivas son entrenadas en el uso de retrorreactores y en las técnicas del combate cuerpo a cuerpo. Son las hermanas serafines, que se consideran ángeles vengadores y que son capaces de atravesar el campo de batalla con rapidez dispuestas a lanzarse a la lucha contra el enemigo. Si incluyes en una escuadra de serafines una hermana superiora o veterana, estas tropas de asalto serán todavía más peligrosas.



Hermanas serafines

APOYO PESADO



Lanzallamas pesado



Cañón de fusión



*Bólder pesado
Escuadra de retribución*



CAJAS DE HERMANAS DE BATALLA

Escuadra de serafines

(5 miniaturas en caja con calcomanías)

Hermanas de Batalla

(10 miniaturas en caja con calcomanías)

BLÍSTERES DE HERMANAS DE BATALLA

Hermanas de Batalla

(3 miniaturas en blister)

Hermana superiora

(1 miniatura en blister)

Hermana de Batalla con bólder pesado

(1 miniatura en blister)

Hermana de Batalla con lanzallamas pesado

(1 miniatura en blister)

Hermana de Batalla con cañón de fusión

(1 miniatura en blister)

Hermana de Batalla con armas de asalto

(2 miniaturas en blister)

Hermana serafín

(1 miniatura en blister)

Hermana superiora serafín

(1 miniatura en blister)

Hermana portadora de la reliquia

(1 miniatura en blister)

Hermana canonesa

(1 miniatura en blister)

Confesor imperial

(1 miniatura en blister)

Misionero imperial

(1 miniatura en blister)

Predicador imperial

(1 miniatura en blister)

Los Tau viven en un área del espacio cercana a la frontera de la galaxia más oriental. Se trata de una raza joven y dinámica con un nivel de tecnología y armamento muy avanzado. Aunque cuentan con tan solo dos mil años de antigüedad, su incipiente imperio se extiende con rapidez por el espacio y contactando con las razas más antiguas de la galaxia. En términos galácticos, su imperio es pequeño y está situado en una concentración de estrellas tan densa que permite a los Tau viajar entre ellas sin arriesgarse a los peligros asociados a los viajes a través de la disformidad. El imperio tau también engloba varias razas alienígenas que se le han sometido voluntariamente o cuyos servicios se han comprado mediante acuerdos.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO TAU

Los Tau son un ejército muy potente que dispone de muchas tropas especializadas. Su fuerza radica en sus guerreros equipados con diferentes tipos de armadura de combate. Estos guerreros veteranos embutidos en sus armaduras de combate disponen de una gran potencia de fuego, la cual, combinada con su excepcional armadura de protección, los convierte en un tipo de tropa muy difícil de batir con la gran mayoría de armas básicas de que disponen los adversarios. Si buscas un ejército que resista bien el fuego enemigo, los Tau son tu ejército. Además, su tecnología es muy avanzada y cuentan con muchos artefactos que combinan para equipar a sus armaduras de combate, con lo que mejoran su habilidad para la batalla.

Los **guerreros de la casta del fuego tau** son valientes y cuentan con líderes sólidos y, si un miembro de la **casta etérea** los acompaña, sus creencias y su autoconfianza los mantendrán unidos para combatir a los enemigos más difíciles. Los Tau evitan el combate cuerpo a cuerpo y prefieren destruir a sus enemigos a distancia, ya que como tropas de combate no son particularmente fuertes o resistentes. Si es necesario el combate cuerpo a cuerpo, suelen recurrir a sus aliados, los **Kroot**. Estos feroces carnívoros son empleados como mercenarios por su habilidad para enfrentarse a los oponentes más difíciles.

La creciente expansión del imperio tau obliga a estos seres a invadir los territorios de otras razas y a mantener frecuentes disputas a causa de los límites territoriales. Las fronteras espaciales de los Tau limitan con muchos asentamientos orkos y varios sectores imperiales. Los mundos astronave atraviesan su espacio y también se aproximan peligrosamente las primeras garras de las flotas enjambre tiránidas. Sea cual sea tu oponente, es viable librar una batalla con un ejército tau sin dudas sobre si la contienda, históricamente, podría tener lugar.

Este codex incluye el reglamento para que puedas organizar un ejército de Tau (una raza de tecnología avanzada) y de sus aliados, los Kroot. Además, puedes encontrar el trasfondo histórico y guías de pintado y modelado de esta raza.



FUERZA DE COMBATE TAU

La Fuerza de combate tau:

- 12 guerreros tau de la casta del fuego
- 12 guerreros kroot
- 3 armaduras de combate XV8 Crisis
- 10 drones de combate
- 1 matriz con cuatro árboles de jungla de Warhammer 40,000

CUARTEL GENERAL



Comandante O'Shovah



Aun'shi



Etéreo

Se sabe muy poco de la casta etérea tau: tan solo que estas enigmáticas figuras evitan llevar equipo alguno. Los etéreos parecen combinar el papel de sacerdotes y de la realeza en el seno de la sociedad tau y, como líderes, el resto de castas les profesan una lealtad incuestionable.

ELITE



Escuadrón de armaduras de combate XV8 Crisis



Los guerreros de la casta del fuego que demuestran su habilidad en el combate obtienen el derecho de poder llevar una armadura de combate y son conocidos como "shas'ui". Son guerreros experimentados que han combatido a los enemigos más peligrosos y han salido victoriosos del enfrentamiento. Su lealtad y destreza está más allá de toda duda y solo los mejores y más valientes de ellos recibirán el honor de convertirse en miembros de la guardia personal de un "shas'o" o "shas'el". Los escuadrones de guerreros equipados con armaduras de combate Crisis lucharán juntos durante muchos años y, en la mayoría de los casos, habrán llevado a cabo el ritual Ta'lissera en el que los guerreros juran votos de comunión y lealtad mutua por los que antepondrán siempre el bien del escuadrón al bien individual.



Holoarmadura de combate XV15 Sombra y dron de defensa



Armadura de combate XV15 Sombra

TROPAS DE LÍNEA



Transporte de tropas Mantarraya

Las escuadras de guerreros de la casta del fuego tau siempre están presentes en los ejércitos tau. Están formadas por miembros del mismo clan, con unos discretos pero eficaces rifles de inducción que les proporcionan una excelente potencia de fuego. Suelen ir montados en un transporte de tropas Mantarraya desde el que pueden desplegar con mayor rapidez y abrir fuego sobre sus enemigos.



Escuadra de guerreros de la casta del fuego (2 drones de combate) de plástico



Escuadra carnívora kroot de plástico

Gran kroot

ATAQUE RÁPIDO



Mastines de guerra kroot



Exploradores con rifles de inducción

Los exploradores tau son los ojos y los oídos del comandante del ejército y se utilizan coordinados con otras tropas. Una escuadra eficiente de exploradores puede ayudar a otras escuadras de guerreros de la casta del fuego a actuar con la más alta eficiencia y, por ello, los exploradores son muy respetados. Son maestros indiscutibles en ocupar posiciones privilegiadas y, además, poseen una paciencia sin límite y una orgullosa determinación que les sirven para elegir los objetivos más importantes para que otras tropas los destruyan.



Escuadra de exploradores

Explorador "shas'ui" y dron de defensa



Tanque Cabezamartillo con acelerador lineal de plástico



El tanque Cabezamartillo incluye la opción de equiparlo con un cañón iónico.



Krootox



Armadura de Combate XV88 Apocalipsis



LA CASTA DEL FUEGO

Entre la guerra y la destrucción del sombrío y lejano futuro, el emergente imperio tau tan solo tiene un objetivo: unificar la galaxia bajo su estandarte de benevolencia. Pero cuando la nave de un alto cargo tau se estrella en territorio imperial, recae sobre Kais, un joven integrante de la Casta del Fuego, la responsabilidad de rescatarlo y de ofrecer su vida por el bien supremo. Nada más empezar la batalla, Kais se da cuenta de que las batallas reales no tienen nada que ver con el campo de entrenamiento...

SUPLEMENTOS

Codex Tau
(64 páginas)

CAJAS DE TAU

Tanque Cabezamartillo
(1 miniatura por caja)

Transporte de tropas Mantarraya
(1 miniatura por caja)

Armadura de combate tau XV88 Apocalipsis
(1 miniatura por caja)

Armadura de combate tau XV8 Crisis
(1 miniatura por caja)

Comandante tau
(1 miniatura por caja)

Escuadra de guerreros tau de la casta del fuego
(14 miniaturas por caja)

Escuadra carnívora kroot
(16 miniaturas por caja)

Fuerza de combate tau
(37 miniaturas por caja)

BLÍSTERES DE TAU

Etéreo
(1 miniatura por blister)

Aun'shi, Etéreo Tau
(1 miniatura por blister)

Explorador tau
(2 miniaturas por blister)

Explorador tau con rifles de inducción
(2 miniaturas por blister)

Explorador tau shas'ui
(1 miniatura por blister)

Armadura de combate tau XV15 Sombra
(1 miniatura por blister)

Armadura de Combate tau XV15 Sombra, shas'ui
(1 miniatura y un dron por blister)

Mastín de guerra kroot
(1 miniatura por blister)

Gran kroot
(1 miniatura por blister)

Krootox
(1 miniatura por blister)

ELDARS

Los Eldars son una raza agonizante que sufrió en el pasado un extraordinario cataclismo que fragmentó su antaño poderosa civilización. Son mucho más antiguos de lo que se pueda llegar a concebir y lograron dominar el viaje espacial mucho antes de que los humanos mirasen hacia las estrellas. Ahora los Eldars son una raza de nómadas que luchan para recuperar sus despedazados dominios en medio de una galaxia poblada por usurpadores bárbaros y del mal que conspira contra ellos.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO ELДАР

Los restos de la raza eldar se encuentran dispersos por toda la galaxia viajando en extraordinarias naves espaciales de hueso espectral denominadas mundos astronave. Cada una de estas naves es un mundo entero poblado de guerreros, pilotos, artesanos y científicos eldars. Normalmente, un ejército eldar está compuesto por tropas de un mundo astronave en particular; aunque, si lo prefieres, puedes combinar las tropas de mundos astronave distintos en un único ejército. Sus ejércitos son habitualmente conducidos a la batalla por un vidente, un poderoso psíquico eldar que guía a las tropas de su mundo astronave en la contienda.

En general, los Eldars son buenos luchadores; e incluso los ciudadanos normales sirven como **guardianes de defensa** si es necesario. Los señores fénix son los guerreros eldars más veteranos y su habilidad en batalla no tiene parangón. Además, los Eldars poseen una tecnología muy avanzada que nadie ha conseguido copiar. Sus ejércitos se componen de una peculiar mezcla de vehículos gravitatorios, como las **motocicletas a reacción** y los **tanques gravitatorios Falcón**, y de una miríada de extrañas máquinas de guerra, como el honorable señor espectral. A pesar de que los ejércitos eldars suelen ser superados numéricamente en el campo de batalla, su gran velocidad, su apabullante habilidad con las armas y un armamento extremadamente poderoso los convierten en uno de los ejércitos más peligrosos de Warhammer 40,000. ¡No los subestimes!

El Codex Eldars es el primer paso para formar una hueste de guerra eldar. Contiene la lista de ejército completa, reglas especiales, interesantes personajes y montones de fotografías a todo color, así que este codex es esencial para empezar a coleccionar esta antigua raza. Ahora, además, también dispones del Codex Mundos Astronave, suplemento que te permitirá organizar un ejército de uno de los principales mundos astronave eldars.



FUERZA DE COMBATE ELДАР

La Fuerza de combate eldar contiene:

- 20 guardianes eldars de plástico
- 5 motocicletas a reacción
- 1 tanque gravitatorio Falcón
- 1 motocicleta vyper
- 1 matriz con cuatro árboles de jungla de Warhammer 40,000

CUARTEL GENERAL



Avatar eldar



Brujos eldars



Señor Fénix Karandras



Señor Fénix Fuegan



Señora Fénix Jain Zar



Señor Fénix Asurmen



Señor Fénix Baharroth



Señor Fénix Mangan Ra



Consejo de videntes de Ulthwé



Vidente eldar



Eldrad Ulthran

ELITE



Arca de los dragones llameantes



Dragones llameantes



Exarca de los escorpiones asesinos



Escorpiones asesinos



Gracias a sus armas y bombas de fusión, estos expertos en combate a corto alcance pueden destruir cualquier armadura o posición fortificada.

Los escorpiones asesinos utilizan los accidentes del terreno como cobertura y avanzan mientras disparan los mandiblâsteres montados en su casco antes de atacar con sus espadas sierra.

Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.



Exarca de las espectros aullantes



Espectros aullantes



Arañas de disformidad



Exarca de las arañas de disformidad

Las arañas de disformidad utilizan generadores de salto para materializarse junto a sus adversarios. Luego disparan sus rifles monofilamento, con los que reducen las escuadras enemigas a una pulpa informe; y, a continuación, escapan antes de que puedan sufrir ninguna represalia.



Guardianes espectrales

Los guardianes espectrales son, en realidad, máquinas de hueso espectral que albergan el espíritu de un guerrero eldar. Estas máquinas vivientes solo entran en combate en circunstancias muy especiales, ya que, gracias a su fuerza, su resistencia y su potente cañón espectral, pueden cambiar el resultado de una batalla. Normalmente, forman grupos pequeños y una buena forma de mejorar su eficacia en el campo de batalla consiste en incluir en la unidad de guardianes espectrales un brujo de los que forman parte de la escolta del vidente.

TROPAS DE LÍNEA



Plataformas gravitatorias eldars



Guardianes eldars



Escuadra de guardianes de asalto

Las escuadras de guardianes de asalto están compuestas por antiguos guerreros especialistas versados en el arte del combate cuerpo a cuerpo, como los escorpiones asesinos. Algunos portan rifles ígneos, para que descargan poderosos chorros de energía al enemigo. Los guardianes negros de Ulthwé son mucho más que una milicia y reciben un entrenamiento especial y exhaustivo ya sea en combate cuerpo a cuerpo o en combate a distancia, por lo que resultan una tropa de asalto excepcional.



Exploradores eldars



Vengadores implacables

Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.

ATAQUE RÁPIDO



Exarca de los halcones cazadores



Halcones cazadores



Motocicleta a reacción



Motocicleta a reacción



Motocicleta a reacción con cañón shuriken



Escuadrón de lanzas brillantes



APOYO PESADO



Señor espectral

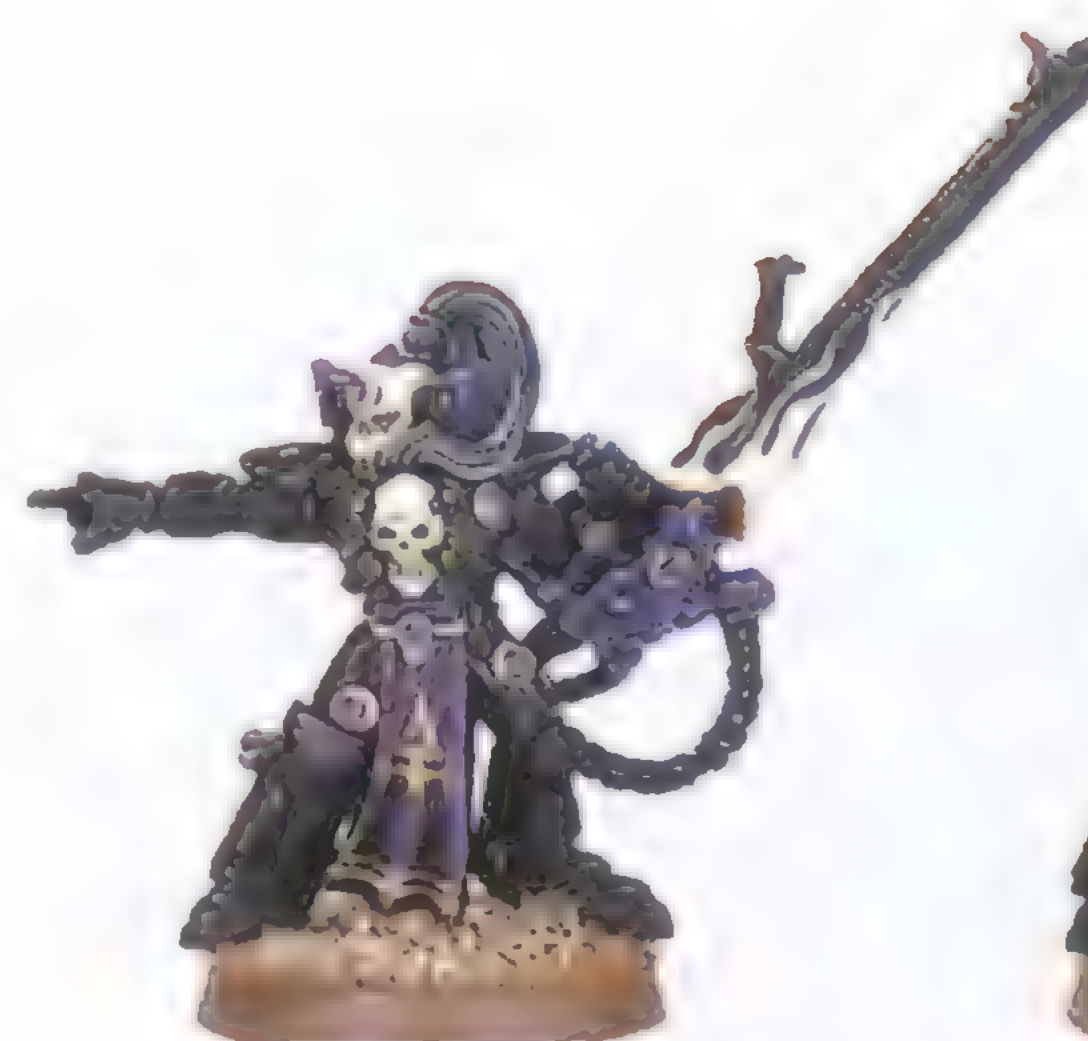


Bípode de combate eldar

Implacables en combate y capaces de destruir escuadras enemigas enteras en el campo de batalla, se cuentan entre las más potentes máquinas de guerra de los Eldars.



Plataformas de armas de apoyo eldars



Exarca de los segadores siniestros



Segadores siniestros



Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real.

APOYO PESADO

El Falcón es el vehículo de combate estándar del ejército eldar. Rápido, elegante y con una devastadora variedad de armas montadas en su casco y su torreta, el Falcón resulta una elección excelente para transportar pequeñas unidades de guerreros especialistas o de guardianes hasta la primera línea de fuego o para retirar las tropas después de una incursión rápida y contundente.

Tanque gravitatorio Falcón

Tanque gravitatorio Cañón de Prisma

La artillería y los tanques enemigos no tendrán oportunidad alguna contra la avanzada tecnología láser del cañón de prisma. Capaz de vaporizar escuadras enteras de infantería enemiga y volar en pedazos sus tanques, el cañón de prisma es un ingrediente esencial en el arsenal antitanque de los Eldars. Como todos los vehículos eldars, el Cañón de Prisma es un vehículo gravitatorio capaz de atravesar cualquier tipo de terreno y seguir aportando su tremenda potencia de fuego en prácticamente cualquier punto del campo de batalla.

SUPLEMENTOS

Codex Eldars

(14 páginas)

Codex Mundos Astronave

(34 páginas)

Codex El Ojo del Terror

(44 páginas)

CAJAS DE ELDARS

Motocicleta a reacción eldar con cañón shuriken

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandarte)

Motocicleta a reacción vyper

(1 miniatura por caja con calcomanías)

Motocicleta a reacción eldar

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandarte)

Escuadra de lanzas brillantes

(3 miniaturas por caja)

Exarca de los lanzas brillantes

(1 miniatura por caja)

Fuerza de combate eldar

(caja de ejército)

Guardianes eldars

(10 miniaturas por caja con calcomanías y estandarte)

Tanque gravitatorio Cañón de Prisma

(1 miniatura por caja con calcomanías)

Tanque gravitatorio Falcón

(1 miniatura por caja con calcomanías)

Vengadores implacables

(10 miniaturas por caja)

Consejo de videntes de Ulthwé

(5 miniaturas por caja)

Escuadra de guardianes de asalto

(8 miniaturas por caja)

Plataforma gravitatoria

(1 plataforma completa por caja)

Bípode eldar

(1 miniatura por caja)

Señor espectral

(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE ELDARS

Segadores siniestros

(2 miniaturas por blister)

Exarca segador siniestro

(1 miniatura por blister)

Espectros aullantes

(2 miniaturas por blister)

Exarca de los espectros aullantes

(1 miniatura por blister)

Vidente eldar

(1 miniatura por blister)

Brujo eldar

(2 miniaturas por blister)

Eldrad Ulthran

(1 miniatura por blister)

Avatar eldar

(1 miniatura por blister)

Arañas de disformidad

(1 miniatura por blister)

Exarca de las arañas de disformidad

(1 miniatura por blister)

Exploradores eldar

(2 miniaturas por blister)

Señor Fénix Karandras

(1 miniatura por blister)

Señor Fénix Jain Zar

(1 miniatura por blister)

Señor Fénix Asurmen

(1 miniatura por blister)

Señor Fénix Fuegan

(1 miniatura por blister)

Señor Fénix Maugan Ra

(1 miniatura por blister)

Señor Fénix Baharroth

(1 miniatura por blister)

Guardián espectral

(1 miniatura por blister)

Escorpiones asesinos

(2 miniaturas por blister)

Exarca de los escorpiones asesinos

(1 miniatura por blister)

Halcones cazadores

(2 miniaturas por blister)

Exarca de los halcones cazadores

(1 miniatura por blister)

Dragones llameantes

(2 miniaturas por blister)

Exarca de los dragones llameantes

(1 miniatura por blister)

Plataforma de armas de apoyo

(1 miniatura por blister)

- MARINES ESPACIALES DEL CAOS -

Hace diez mil años, el Imperio se vio convulsionado hasta sus cimientos por una terrible guerra civil que se denominó la Herejía de Horus. La rebelión estaba liderada por el Señor de la Guerra Horus, el más devoto de los primarcas del Emperador, al que los dioses del Caos habían inducido a creer que era él, y no el Emperador, el destinado a convertirse en líder de la Humanidad. Casi la mitad de las legiones de Marines Espaciales se pusieron de parte de Horus, lo que resquebrajó el Imperio y llevó a toda la galaxia a una terrible guerra de la que nunca se ha recuperado.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS

El ejército de Marines Espaciales del Caos de Warhammer 40,000 dispone de la más amplia selección de tropas. Los Comandantes del Caos no solo pueden escoger entre las fuerzas heréticas de las **legiones de Marines Espaciales del Caos**, sino también entre toneladas de tropas especiales, como las **motocicletas de los Marines Espaciales del Caos**, los **rapaxes** voladores y las armas andantes que son los **aniquiladores**. Dentro del ejército existen cultos dedicados a los cuatro poderes principales del Caos (**Khorne**, **Tzeentch**, **Nurgle** y **Slaanesh**), como los sanguinarios **berserkers de Khorne** y los destrozaoídos **Marines ruidosos**, cada uno de los cuales está especializado en una forma distinta de destrucción. Además, los Marines Espaciales del Caos pueden invocar la ayuda del espacio disforme en la forma de **hordas de demonios** y de **bestias demoníacas** para destruir tanto los cuerpos como las almas de sus oponentes. Y, por si eso no fuera suficiente, el ejército cuenta con una gran variedad de vehículos, como el **dreadnought del Caos**, cuya única función es despedazar las fuerzas enemigas. Por encima de todo, los ejércitos de Marines Espaciales del Caos son muy variados y disponen de una amplia selección de miniaturas para hacer feliz al señor del Caos más retorcido.

El Codex Marines Espaciales del Caos es el primer paso para organizar un ejército del Caos de Warhammer 40,000. Este volumen incluye la lista de ejército, las reglas especiales y multitud de fotografías a todo color. También contiene una guía de pintura, los personajes especiales y el trasfondo del ejército. Puedes encontrar la lista de ejército de los Perdidos y los Condenados en el Codex El Ojo del Terror.

FUERZA DE COMBATE DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

La Fuerza de combate de los Marines Espaciales del Caos:

- 8 Marines Espaciales del Caos
- 12 berserkers de Khorne
- 3 motocicletas de los Marines Espaciales del Caos
- 1 Rhino de los Marines Espaciales del Caos

MEGAFUERZA DE COMBATE DE LOS MARINES ESPACIALES DEL CAOS

La Megafuerza de combate de los Marines Espaciales del Caos:

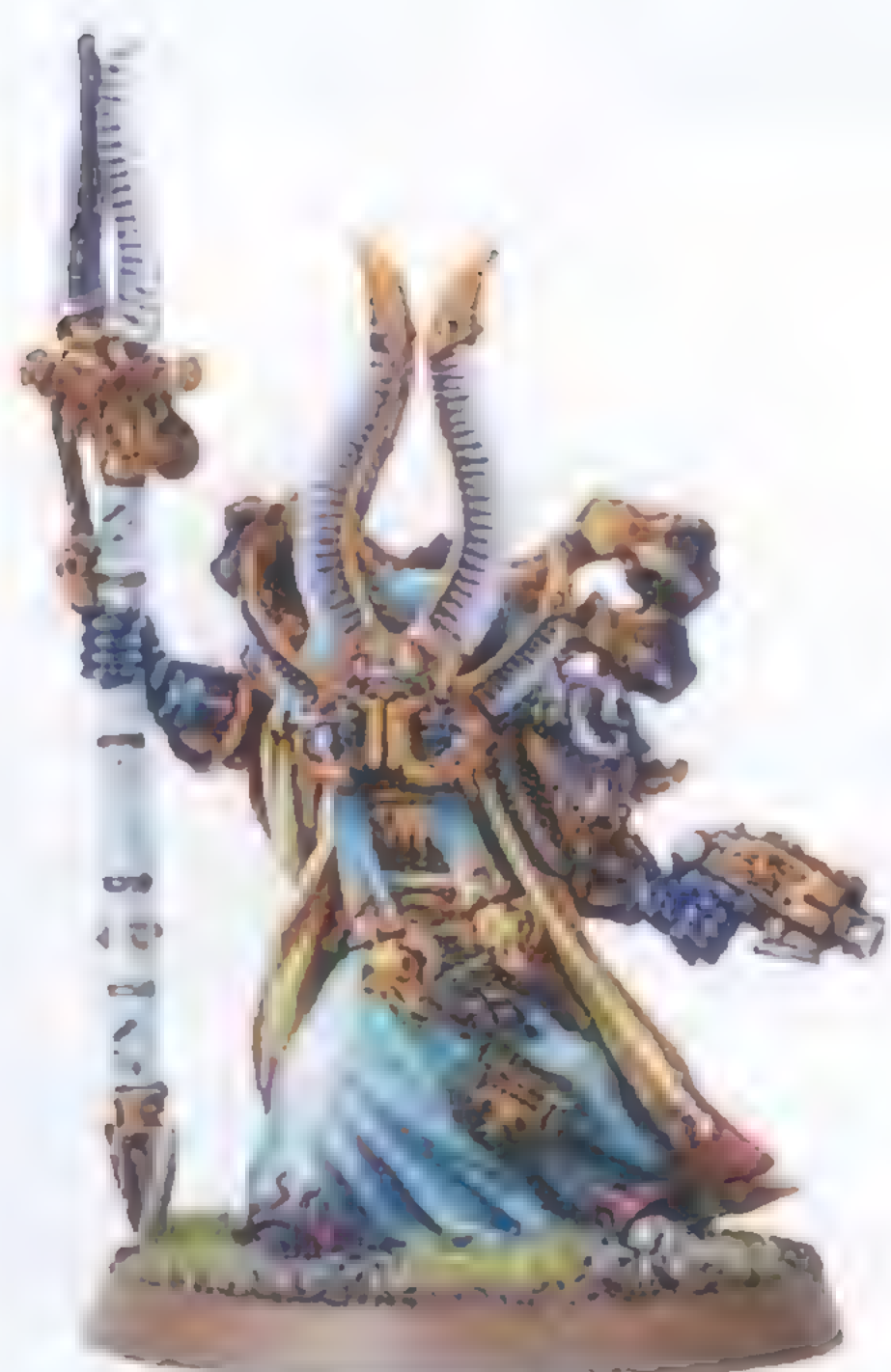
- 12 Marines Espaciales del Caos
- 8 berserkers de Khorne
- 3 motocicletas de los Marines Espaciales del Caos
- 1 Rhino de los Marines Espaciales del Caos
- 1 Profanador de los Marines Espaciales del Caos



CUARTEL GENERAL



Abaddon el Saqueador



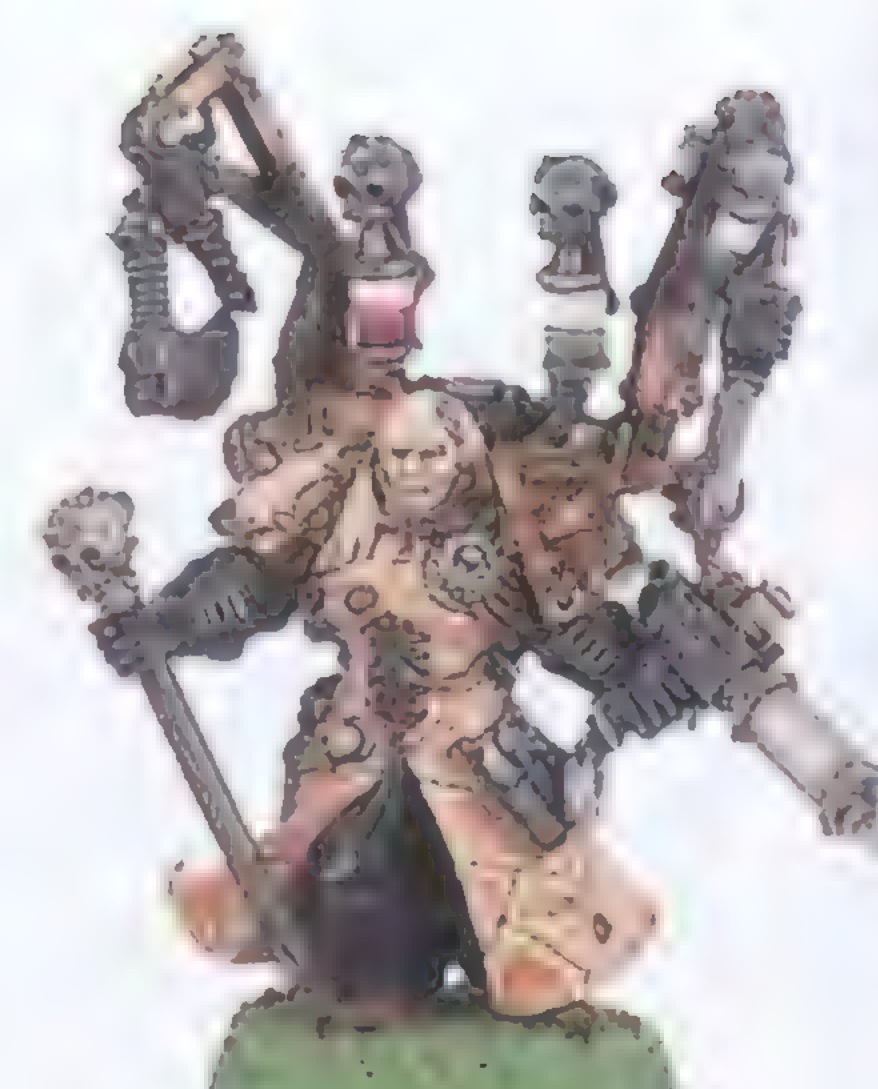
Ahriman



Typhus,
Heraldo de Nurgle



Khârn El Traidor



Fabius Bilis



Cypher,
el Ángel Caído



Devorador de almas



Príncipe demonio



Campeón del Caos
montado en juggernaut



Gran inmundicia



Señor de la transformación



Guardián de los secretos

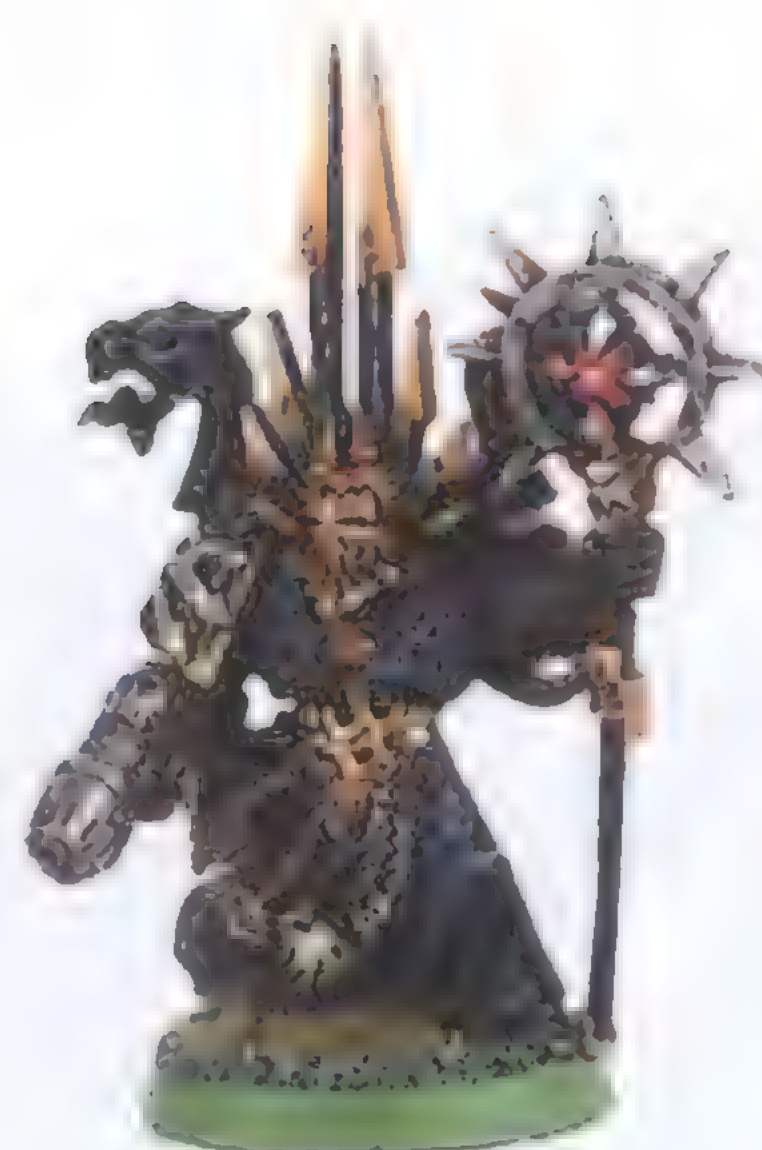
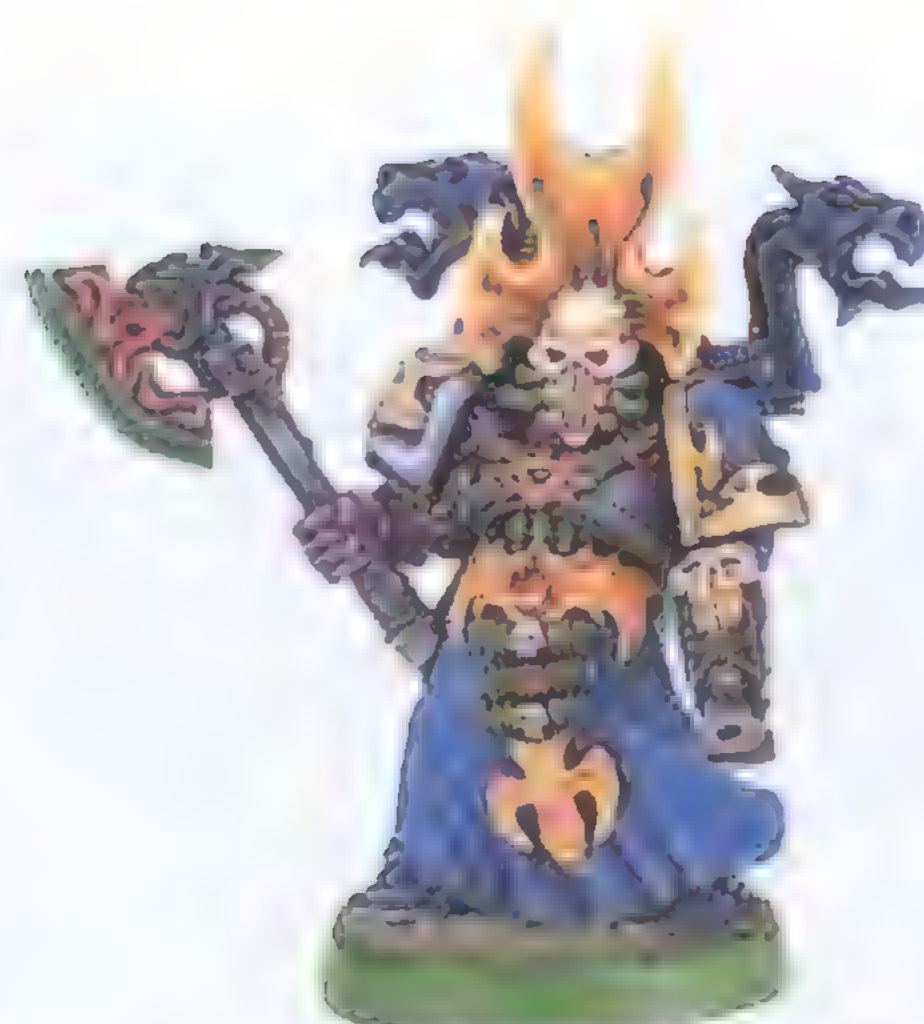
Tras las miniaturas se encuentran sus poderes. No se olviden los requisitos y como que se requiere de puntos. Muchas de ellas son de 4000 y se pueden ver.



Marine Espacial del Caos
portador de la reliquia



Portador de la
reliquia marine de plaga



Hechiceros del Caos

Un bibliotecario marine espacial del Caos abre su mente a caminos totalmente inexplorados de energía oscura cuando el corrupto poder del Caos fluye a través de sus manos. Cuando su alma está firmemente asida por las garras de su dios, un hechicero del Caos gana el acceso a poderes psíquicos como el Rayo de Muerte o la Tormenta de Fuego de Tzeentch.



Comandante de los
Amos de la Noche



Herrero de guerra
de los Guerreros de Hierro



Comandante de los
Marines ruidosos



Comandantes



ELITE



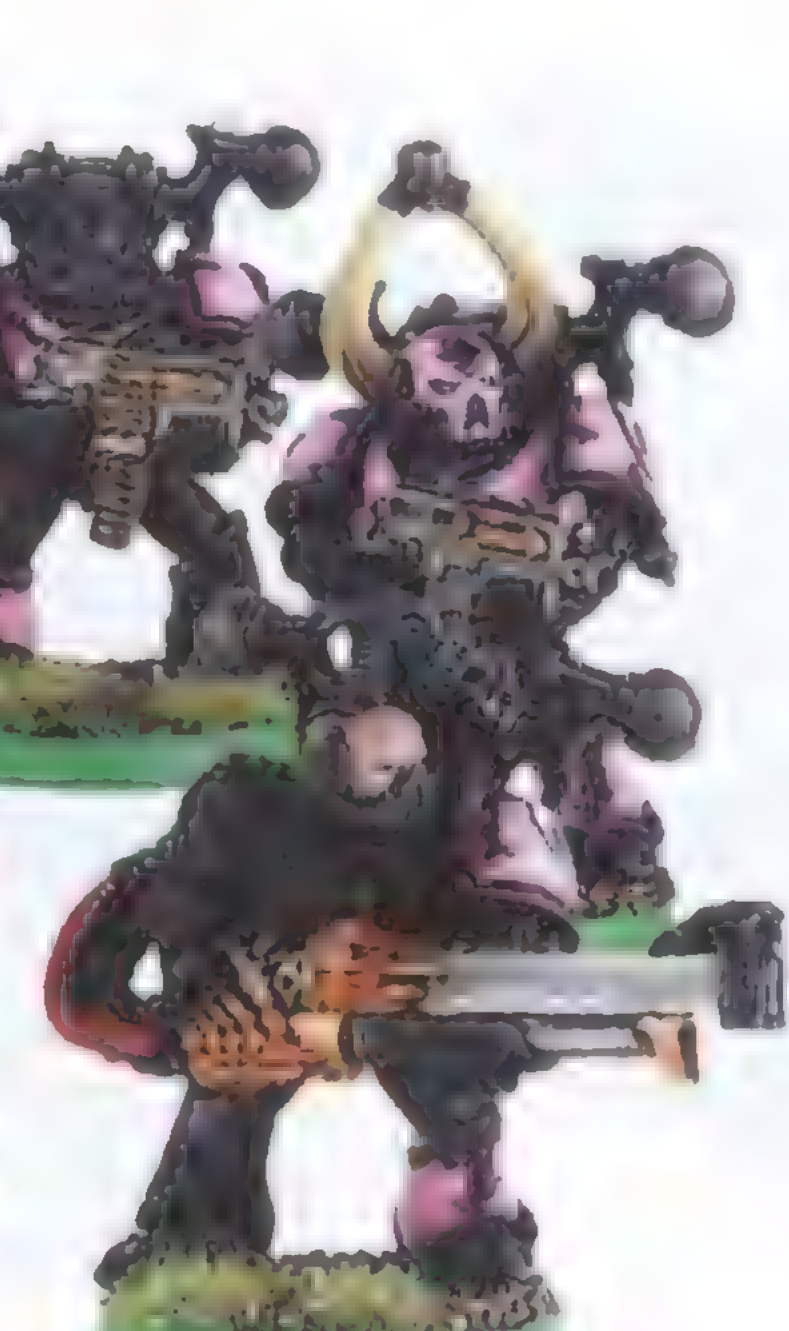
Paladín del Caos
Exterminadores del Caos

Cañón segador

Lanzallamas pesado

Paladín del Caos

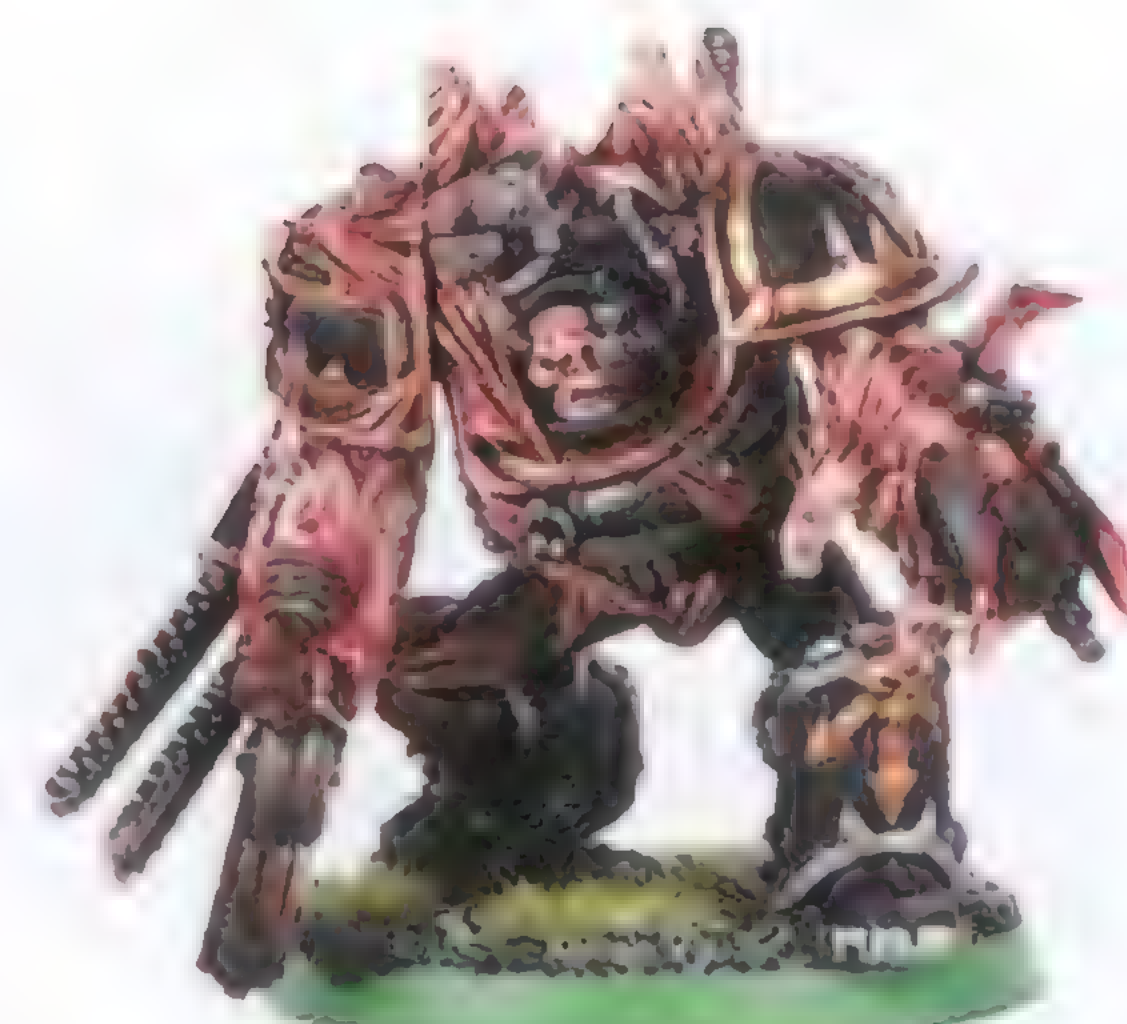
Exterminadores del Caos elegidos



Amplificador sónico

Paladín del Caos

Destructor sónico



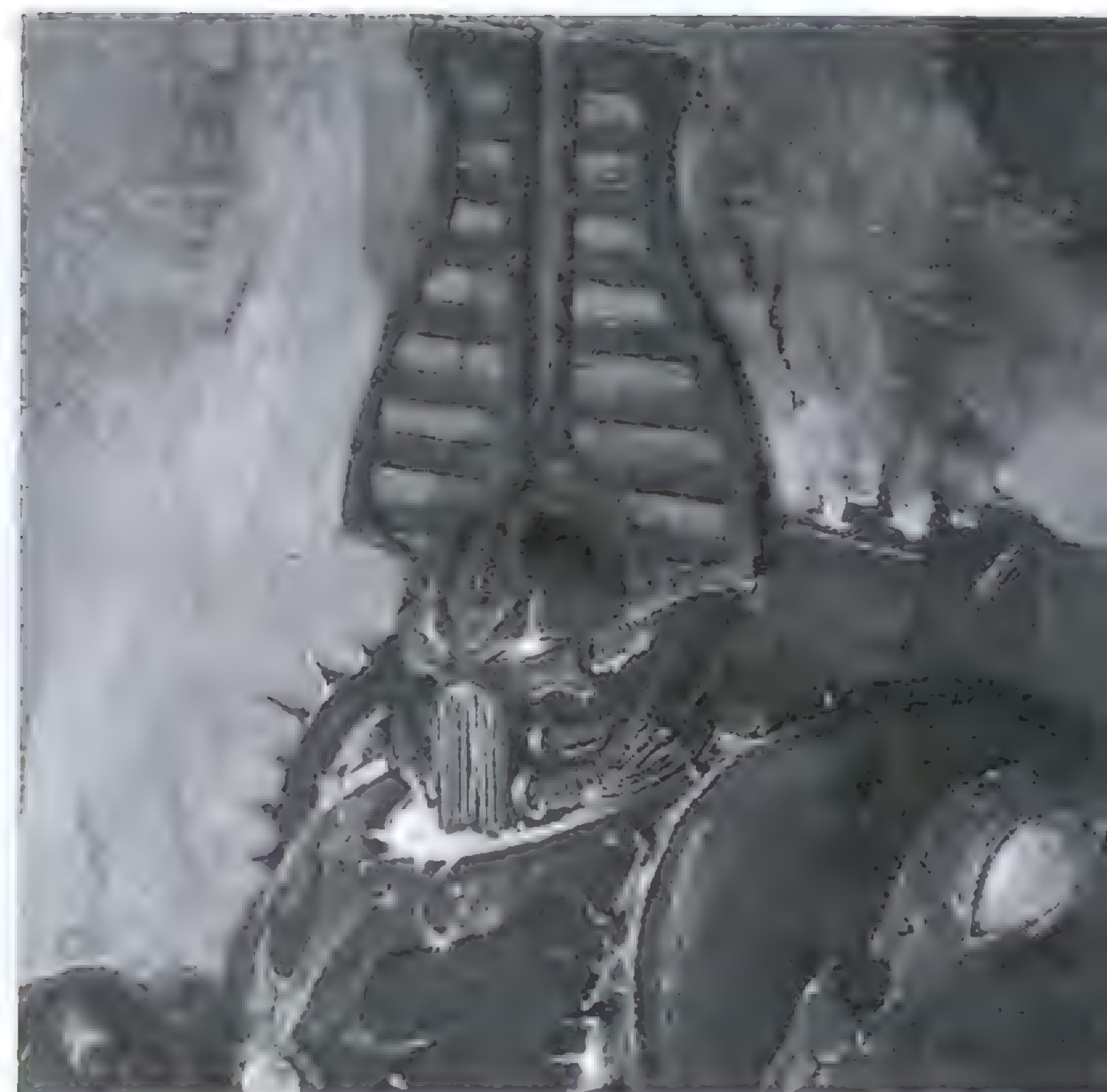
Arrasadores

Marines del Caos de los Hijos del Emperador

Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 600% de su tamaño real.



Marines de los Mil Hijos
Paladín de los Mil Hijos



Los berserkers son los Marines Espaciales del Caos dedicados a adorar a Khorne. Son temibles e implacables guerreros que combaten con un maniaco frenesí por conseguir las cabezas de sus enemigos, las cuales depositarán más tarde a los pies del trono de Khorne. Cada miembro de la Legión de los Devoradores de Mundos es un berserker, aunque no todos los berserkers son originarios de dicha legión. Muchos guerreros sienten la llamada de Khorne y se convierten en berserkers de Khorne debido a su orgullo marcial y a su sed de sangre.



Berserkers de Khorne de plástico



Paladín de los Marines de plaga
Marines de plaga



Paladines berserkers de Khorne

Los Marines de plaga adoran a Nurgle y han elegido ser el recipiente vivo de todo tipo de enfermedades a cambio de inmunidad a las mismas. Abotargados y enfermos, los Marines de plaga resultan asquerosos a la vista, pero pueden soportar castigos físicos tremendos gracias a las bendiciones del Gran Padre Nurgle. La legión de la Guardia de la Muerte es la fuente original de los Marines de plaga, aunque, desde la Herejía de Horus, son muchos los que se han encomendado a Nurgle a cambio de perpetuar su existencia.



Marine de plaga veterano

Marine de plaga veterano

Rifle de fusión

Rifle de plasma

Marines de plaga, Marines de plaga veteranos y Marine de plaga con arma de asalto

TROPAS DE LÍNEA



Paladín del Caos

Rifle de plasma

Paladín del Caos

Lanzallamas

Marines Espaciales del Caos



Rifle de plasma

Paladín del Caos

Bólder pesado

Marines Espaciales del Caos de plástico



Rhino del Caos de plástico



Bólder pesado

Paladín del Caos

Marines del Caos de los Amos de la Noche



Horda de demonios: horrores

Horda de demonios: incineradores



Rifle de fusión

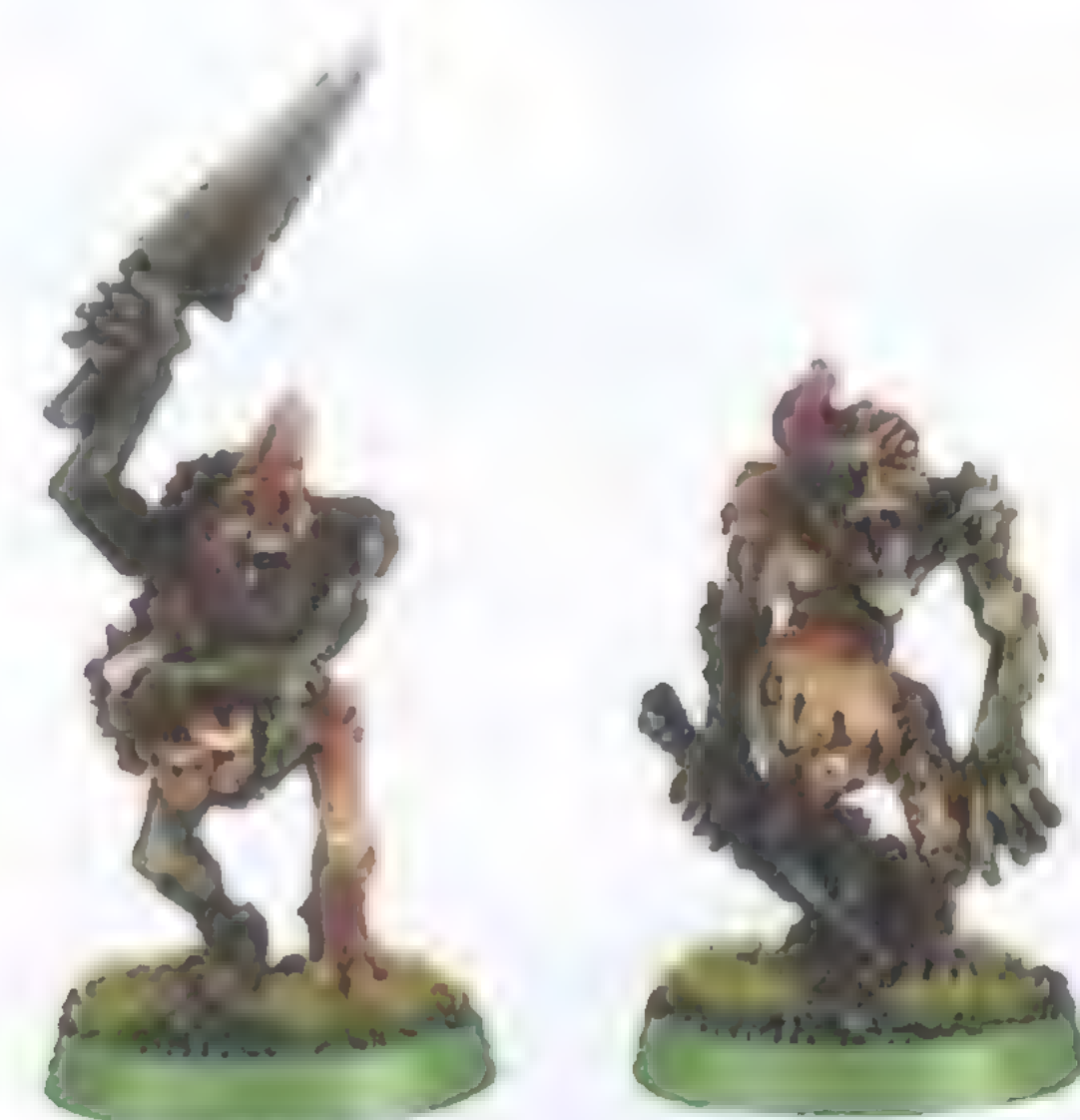
Paladín del Caos

Cañón láser

Marines del Caos de los Guerreros de Hierro



Nurgletes



Horda de demonios: portadores de plaga



Horda de demonios: diablillas

Horda de demonios: desangradores

ATAQUE RAPIDO

Las motocicletas de los Marines Espaciales del Caos constituyen una excelente fuerza para apoyar a tus unidades principales desde los flancos. Derrota a tu oponente con una unidad compacta de berserkers de Khorne y, a continuación, aplástalo por su flanco con los motoristas del Caos.



Escuadrón de motocicletas de los Marines Espaciales del Caos



Escuadrón de motocicletas de los Marines Espaciales del Caos de plástico



Rapaxes del Caos



Bestias demoníacas: furias



Diablillas montadas en corcel demoníaco



Mastines del Caos



Bestias demoníacas: mastines de Khorne



Bestias demoníacas: aulladores

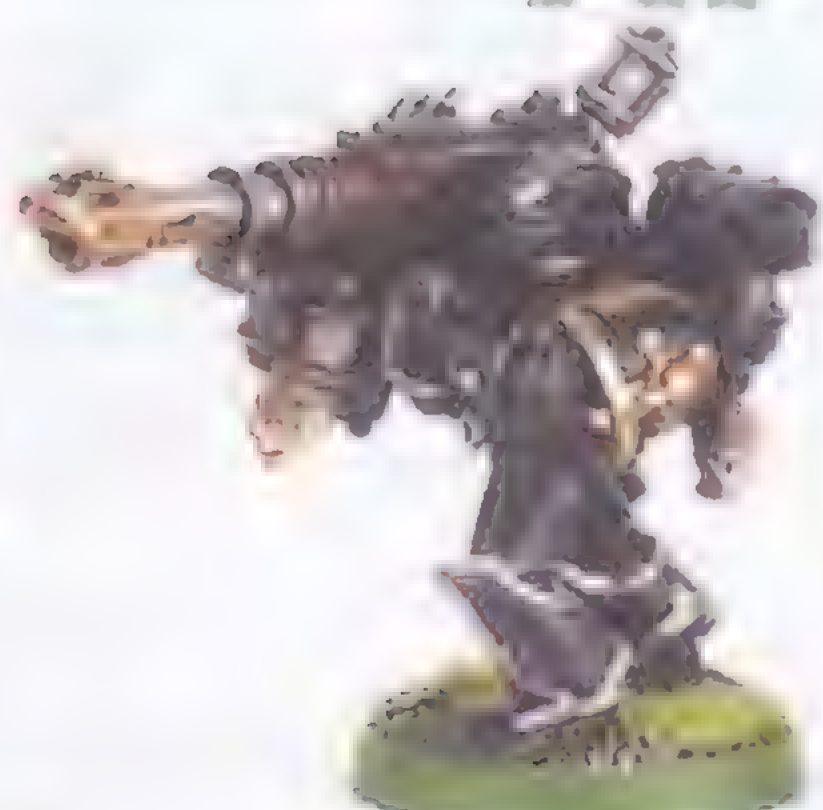


Todas las miniaturas se suministran sin pintar. No se incluyen los estandartes a menos que se especifique lo contrario. Miniaturas al 60% de su tamaño real

APOYO PESADO



Cañón automático



Cañón láser



Paladín del Caos



Lanzamisiles



Bólder pesado

Marines aniquiladores del Caos



Predator del Caos de plástico



Profanador del Caos de plástico



Dreadnought del Caos



Land Raider del Caos de plástico



Engendro del Caos

Todos los modelos se muestran sin pintar. (No se incluye los soldados y otros que se indiquen en el manual. Miniaturas al 40% de su tamaño real)

SUPLEMENTOS

Codex Marines Espaciales del Caos
(48 páginas)

CAJAS DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Dreadnought del Caos
(1 miniatura por caja con seis brazos diferentes y calcomanías)

Profanador del Caos
(1 miniatura por caja)

Marines de plaga
(5 miniaturas de plástico por caja y calcomanías)

Exterminadores del Caos elegidos
(5 miniaturas por caja)

Rapaxes del Caos
(5 miniaturas por caja)

Aniquiladores del Caos
(5 miniaturas por caja)

Escuadrón de motocicletas de los Marines Espaciales del Caos
(3 miniaturas por caja)

Paladín del Caos montado en juggernaut
(1 miniaturas por caja)

Land Raider del Caos
(1 miniatura por caja)

Berserkers de Khorne
(12 miniaturas multicomponente de plástico por caja)

Rhino del Caos
(1 miniatura por caja)

Predator del Caos
(1 miniatura por caja)

Motocicleta de los Marines del Caos
(1 miniatura por caja con calcomanías y estandartes)

Fuerza de combate del Caos
(caja de ejército)

Megafuerza de combate del Caos
(caja de ejército)

Marines Espaciales del Caos
(8 miniaturas multicomponente de plástico por caja)

Hijos del Emperador
(8 miniaturas por caja)

Amos de la Noche
(8 miniaturas por caja)

Guerreros de Hierro
(8 miniaturas por caja)

Marines de los Mil Hijos
(9 miniaturas por caja)

Gran inmundicia - gran gemonio de Nurgle
(1 miniatura por caja)

Guardián de secretos - gran demonio de Slaanesh
(1 miniatura por caja)

Devorador de almas - gran demonio de Khorne
(1 miniatura por caja)

Señor de la transformación - gran demonio de Tzeentch
(1 miniatura por caja)

Engendro del Caos
(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE MARINES ESPACIALES DEL CAOS

Marines Espaciales del Caos
(2 miniaturas por blister con 1 hombrera en relieve y 3 lisas)

Marine del Caos veterano
(1 miniatura por blister)

Marine del Caos con arma de asalto
(1 miniatura por blister)

Hechicero marine del Caos
(1 miniatura por blister)

Aniquilador con bólter pesado
(1 miniatura por blister)

Aniquilador con lanzamisiles
(1 miniatura por blister)

Aniquilador con cañón láser
(1 miniatura por blister)

Aniquilador con cañón automático
(1 miniatura por blister)

Portador del icono marine del Caos
(1 miniatura por blister)

Arrasador del Caos
(1 miniatura por blister)

Rapax del Caos
(1 miniatura por blister)

Herrero de guerra
(1 miniatura por blister)

Comandante de los Hijos del Emperador
(1 miniatura por blister)

Comandante de los Amos de la Noche
(1 miniatura por blister)

Comandante del Caos
(1 miniatura por blister)

Hijos del Emperador
(1 miniatura por blister)

Abaddon el Saqueador, Señor del Caos
(1 miniatura por blister)

Fabius Bilis
(1 miniatura por blister)

Khârn el Traidor
(1 miniatura por blister)

Ahriman
(1 miniatura por blister)

Cypher, el Ángel Caído
(1 miniatura por blister)

Typhus, Heraldo de Nurgle
(1 miniatura por blister)

Berserker de Khorne veterano
(1 miniatura por blister)

Marines de plaga
(2 miniaturas por blister)

Marine de plaga veterano
(1 miniatura por blister)

Marines de plaga con arma de asalto
(2 miniaturas por blister)

Exterminador del Caos
(1 miniatura por blister)

Exterminador del Caos con cañón segador
(1 miniatura por blister)

Exterminador del Caos con lanzallamas pesado
(1 miniatura por blister)

Exterminador del Caos veterano
(1 miniatura por blister)

Mastines de Khorne
(2 miniaturas por blister)

Desangradores
(2 miniaturas por blister)

Horrores de Tzeentch
(3 miniaturas por blister)

Incineradores de Tzeentch
(3 miniaturas por blister)

Aulladores de Tzeentch
(1 miniatura por blister)

Portadores de plaga de Nurgle
(3 miniaturas por blister)

Nurgletes
(1 miniatura por blister)

Diablillas de Slaanesh
(3 miniaturas por blister)

Diablillas montadas
(1 miniatura por blister)

Furias del Caos
(3 miniaturas por blister)

Mastines del Caos
(2 miniaturas por blister)



ELDARS OSCUROS

Los piratas eldars oscuros son una maldición para todos los habitantes de la galaxia. Crueles, viciosos y desalmados, estos incursores sin corazón atacan con una velocidad y habilidad inhumanas. Tanto si su misión consiste en capturar esclavos como si se trata simplemente de eliminar a todo el que encuentren en su camino, todo lo que puedes hacer es rezar para que los Eldars Oscuros no te atrapen con vida.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE ELDARS OSCUROS

El ejército de los Eldars Oscuros es como un escalpelo rápido y cruel: capaz de efectuar cortes limpios y profundos en el enemigo. Para dirigirlo sabiamente, hace falta astucia, sutileza y destreza... ¡Ciertamente, todo lo contrario de las tácticas descerebradas de un jugador orko!

Un ejército eldar oscuro es conducido al combate por un vicioso **arconte** o **draconte** que se ha alzado con el poder pasando por encima de los cadáveres de muchos de sus oponentes. A menudo, este malvado líder irá acompañado de un séquito de **íncubos** armados hasta los dientes o incluso de un **hemónculo** amante del dolor.

El resto de tropas integrantes de un ejército de Eldars Oscuros pueden ser las **bruja**s, que poseen mejores habilidades gracias a los psicofármacos de combate, o los terrores voladores denominados **azotes**. Puedes combinar estas unidades con una amplia gama de vehículos ultrarrápidos, como las **motocicletas guadaña** o los transportes de tropas **Incursor**. ¡La velocidad y la movilidad son esenciales para cualquier señor de los Eldars Oscuros con ansias de conquista! En las siguientes páginas puedes ver, como mínimo, un ejemplo de cada tipo de miniatura de los Eldars Oscuros. ¿A qué esperas? Ahí fuera hay toda una galaxia llena de almas que torturar, así que ¡sal a por ellas! ¡Sin piedad!



El Codex Eldars Oscuros es la clave para empezar a coleccionar un ejército de Eldars Oscuros. Incluye la lista de ejército completa, reglas especiales, un gran número de fotografías a todo color y, además, consejos para el combate, información sobre las cábalas, consejos para realizar conversiones y muchas cosas más.



FUERZA DE COMBATE DE LOS ELDARS OSCUROS

La Fuerza de combate de los Eldars Oscuros consiste en:

- 20 Eldars Oscuros de plástico
- 1 Incursor eldar oscuro
- 5 motocicletas guadaña
- 1 matriz con cuatro árboles de jungla de Warhammer 40,000

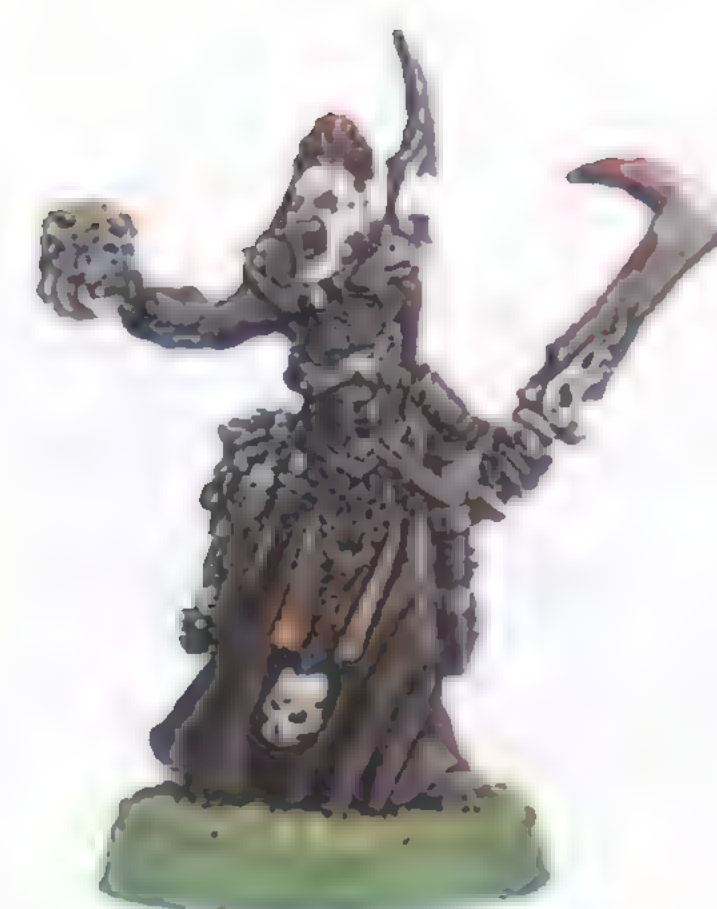
CUARTEL GENERAL



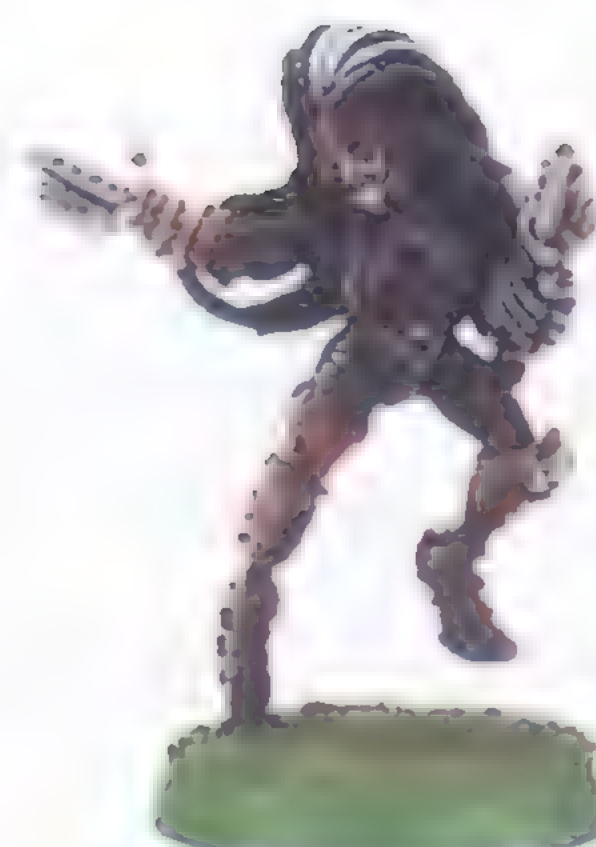
Comandantes eldars oscuros



Hemónculos eldars oscuros



Urien Rakarth,
Señor de los Hemónculos



Kruellagh
la Vil



Lelith Hesperax



Íncubos eldars oscuros



Bláster



Desgarrador de muerte

Eldars Oscuros con armas especiales



Drazhar,
Maestro Destripador



Asdrúbal Vect

Asdrúbal Vect es el amo y señor de la Cábalá del Corazón Negro, a la que rige con mano de hierro. Vect monta sobre el Trono de Destrucción, una versión mucho más poderosa del Devastador que transporta no solo al amo de la cábalá, sino también a su propia escolta personal hasta el fragor de la batalla para capturar a más esclavos.

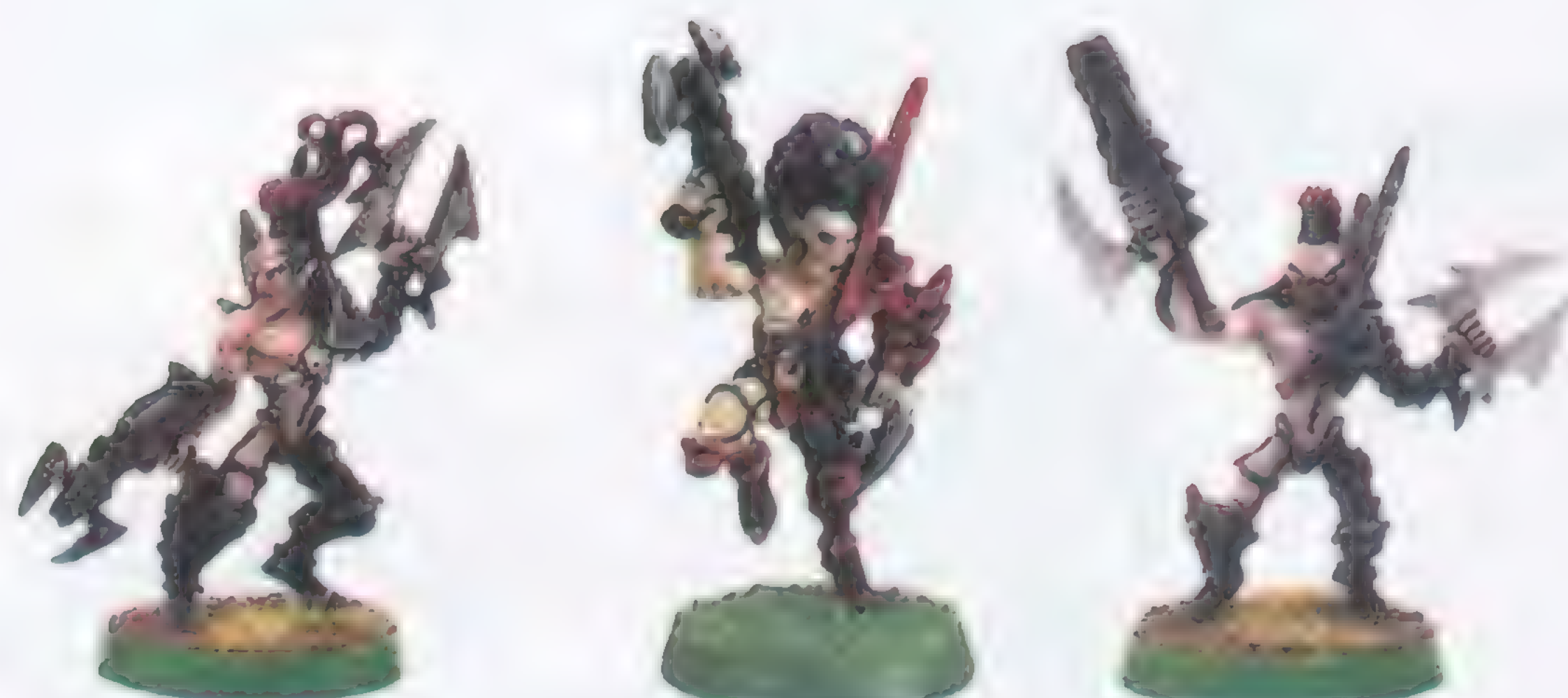




Brujas con armas de bruja



Súcubos eldars oscuros



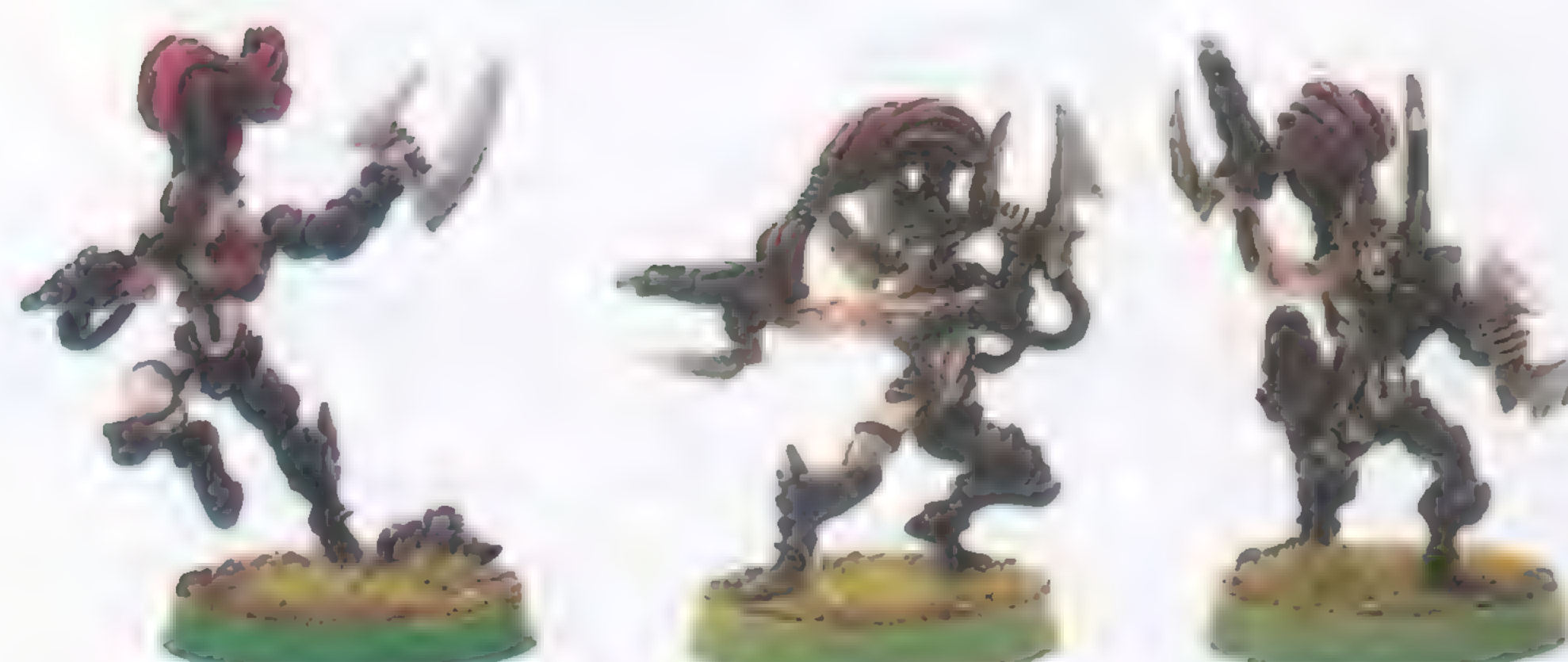
Desgarrador de muerte Desgarrador de muerte

Bláster

Brujas con armas de asalto



Brujas eldars oscuras



Brujas



Grotescos eldars oscuros

Combinando su increíble experiencia en combate con sus habilidades mejoradas gracias a los psicofármacos de combate, las brujas eldars oscuras son uno de los mejores tipos de tropas de combate cuerpo a cuerpo de las cábalas.



Mandrágoras



Señor de las bestias eldar oscuro con bestias de disformidad

TROPAS DE LÍNEA



Guerreros eldars oscuros



Guerreros eldars oscuros con lanzas oscuras



Alástores eldars oscuros



Incursos eldar oscuro



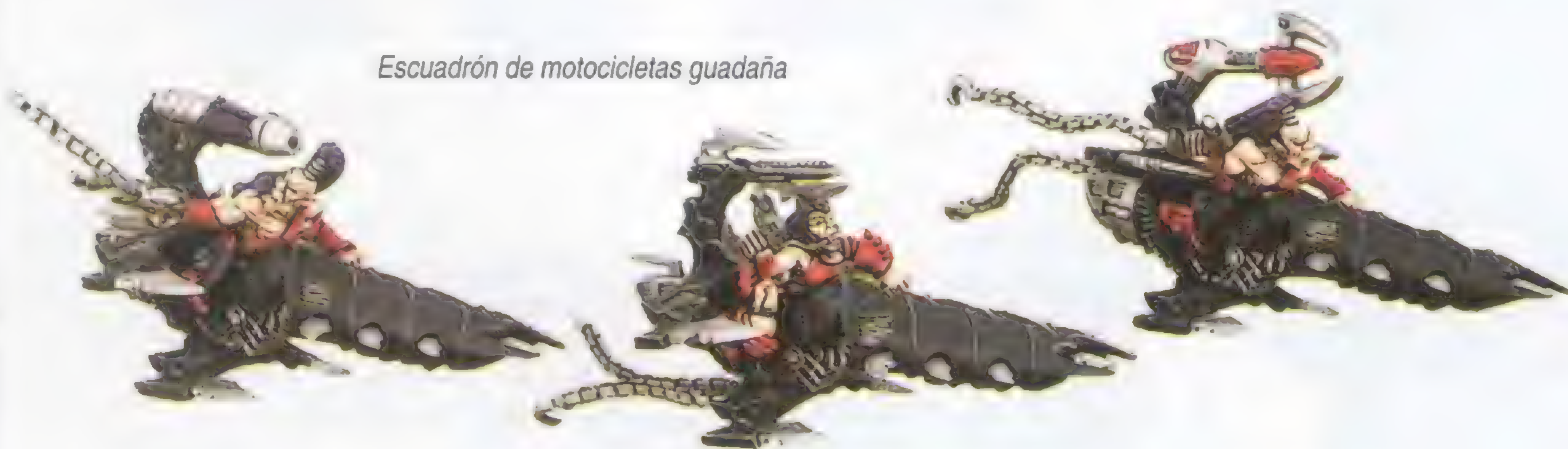
Bláster

Desgarrador de muerte

Guerreros eldars oscuros con armas de asalto

ATAQUE RÁPIDO

Escuadrón de motocicletas guadaña



Motocicleta guadaña

Los escuadrones de motocicletas guadaña están compuestos por entre tres y diez motocicletas guadaña. Para formar tu propio escuadrón, dispones también de cajas de motocicletas individuales.



Infernales eldars oscuros



Azotes eldars oscuros con lanzas oscuras y cañones cristalinos



Azote eldar oscuro con rifle cristalino

Alástor de los azotes eldars oscuros



Talos eldar oscuro

Alimentado por la energía de las víctimas que captura y tortura en su interior, esta monstruosidad mecánica ataca en todas direcciones con sus enormes garras y con los mortales latigazos de su aguijón.



Devastador eldar oscuro

El Devastador es la pesadilla de cualquier comandante de tanques que se precie. Posee la velocidad del Incursor y su artillería está compuesta por tres lanzas oscuras (que se pueden convertir en desintegradores), por lo que es un vehículo que todo adversario debe temer.

SUPLEMENTOS

Codex Eldars Oscuros
(48 páginas)

CAJAS DE ELDARS OSCUROS

Guerreros eldars oscuros
(16 miniaturas multicomponente de plástico por caja)

Fuerza de combate de los Eldars Oscuros
(caja de ejército)

Incursor eldar oscuro
(1 miniatura por caja)

Devastador de los Eldars Oscuros
(1 miniatura por caja)

Escuadrón de motocicletas guadaña
(3 miniaturas por caja)

Motocicleta guadaña
(1 miniatura por caja)

Brujas eldars oscuras
(5 miniaturas por caja)

Talos eldar oscuro
(1 miniatura por caja)

Asdrúbal Vect
(1 miniatura por caja)

Azotes eldars oscuros
(5 miniaturas por caja)

BLÍSTERES ELDARS OSCUROS

Alástor eldar oscuro
(1 miniatura por blister)

Eldars Oscuros con armas de asalto
(2 miniaturas por blister)

Eldars Oscuros con armas pesadas
(2 miniaturas por blister)

Azotes eldars oscuros con rifle cristalino
(2 miniaturas por blister)

Alástor de los azotes eldars oscuros
(1 miniatura por blister)

Azotes eldars oscuros con armas pesadas
(2 miniaturas por blister)

Mandrágoras
(3 miniaturas por blister)

Infernal eldar oscuro
(1 miniatura por blister)

Grotescos eldars oscuros
(3 miniaturas por blister)

Señor de las bestias eldar oscuro
(1 miniatura por blister)

Bestias de disformidad
(2 miniaturas por blister)

Brujas eldars oscuras
(3 miniaturas por blister)

Bruja con armas de bruja
(1 miniatura por blister)

Bruja con armas de asalto
(1 miniatura por blister)

Íncubos eldars oscuros
(2 miniaturas por blister)

Íncubo eldar oscuro con arma de asalto
(1 miniatura por blister)

Súcubo eldar oscuro
(1 miniatura por blister)

Comandante eldar oscuro
(1 miniatura por blister)

Hemónculo eldar oscuro
(1 miniatura por blister)

Kruellagh la Vil
(1 miniatura por blister)

Urien Rakarth
(1 miniatura por blister)

Drazhar, Maestro Destripador
(1 miniatura por blister)

Lelith Hesperax
(1 miniatura por blister)

ORKOS

“Los Orkos se extienden de un lado a otro de la galaxia combatiendo y llevando la guerra allá donde van. Las raíces de esta raza están tan unidas a la guerra que, para ellos, el término paz resulta incomprendible. No se les puede comprar, salvo con las armas con las que después se volverán contra quienes trataron de engañarles. Ruego con toda mi fe para que alguna catástrofe los destruya; aunque temo que, al final, serán ellos y no nosotros quienes acaben gobernando la galaxia”.

Alto Comandante Imperial Xanthias

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE ORKOS

Los Orkos tal vez no sean la raza más organizada del universo; pero, cuando se les mete entre ceja y ceja que hay que luchar, nada puede desviarlos de su camino. Fieles a la máxima “cuanto más grande y más fuerte, mejor”, los gigantescos **kaudillos orkos** encabezan el avance de infinidad de guerreros hacia el enemigo, al que devoran en un mar de furia verde. Como habrás intuido, la filosofía básica que se oculta tras el ejército orko es reunir a cuantos más chikoz mejor y, cuando ya creas que hay suficientes, reunir aún más. Utiliza siempre esta táctica a la hora de organizar un ejército orko. Los **piztoleros** están equipados con todo tipo de armas afiladas denominadas comúnmente rebanadoraz y piztolas. Los **granaderos** cargan contra búnkeres u otros emplazamientos con sus destructivas granadas de mano; mientras que los **akribilladores** les cubren con el fuego de sus armas pesadas.

Escabulléndose entre los chicoz podemos encontrar a los **gretchins**; más pequeños y débiles que los Orkos, estas tropas están al mando de un **ezclavista**. Los gretchins son obligados a ejecutar acciones tales como cavar trincheras o limpiar campos de minas (caminando por ellos) para el resto del ejército.

Aquellos Orkos con suficiente fuerza (o suerte) como para sobrevivir a varias batallas forman las unidades de elite del ejército. Los **veteranoz** son Orkos cuya dilatada experiencia machacando cráneos los ha convertido en excelentes soldados. Los **chikoz duros** han recogido suficientes pedazos de metal para poder construirse sus propias armaduras. Los **komandos** son expertos en infiltrarse y los **zoldados de azalto** aniquilan los ejércitos enemigos incluso antes de asaltarlos por sorpresa gracias a sus retroreactores.

Los Orkos se vuelven locos por la velocidad y sienten una pasión enfermiza por conducir grandes vehículos con armas aún mayores. Los **chapuzaz** construyen todo tipo de vehículos, como los **dreadnoughts**, con los que se zambullen en el fragor del combate dispuestos a machacar.

Junto a las miniaturas de Orkos de las próximas páginas, encontrarás consejos para que puedas equipar adecuadamente a tu ejército e iniciar tu propio ¡WAAAGH!



El Codex Orkos es el punto de partida para empezar a coleccionar un ejército piel verde. Contiene la lista de ejército completa, gran variedad de fotografías a color, consejos acerca del pintado de miniaturas y, también, ideas para ejércitos temáticos. En definitiva, ¡la guía indispensable para todo aquel que se sienta piel verde!

El Codex Armageddon es un suplemento que incluye cuatro listas de ejército (necesitarás una copia del codex de cada una de estas razas) para que organices la mayor invasión orka de la historia imperial. Puedes organizar uno de estos 4 ejércitos: Kulto a la Velocidad, Legión de Acero, Capítulo de Salamandras o Templarios Negros.



FUERZA DE COMBATE ORKA

La Fuerza de combate orka contiene:

- 16 guerreroz orkos de plástico
- 5 motocicletaz de guerra
- 1 kamión
- 1 buggy de guerra
- 1 matriz de barricadas

CUARTEL GENERAL



Kaudillo Orko Ghazghkull Thraka

Kaudillo orko

Noblez y noblez orkoz con armadura pezada



Noblez orkos con megaarmadura

Chapuzaz

Matazanoz "Loko" Grotsnik

Ezclavista

ELITE



Chikoz duros

Los chikoz duros llevan una especie de armadura pesada compuesta de piezas de placas de acero y equipo rapiñado a sus enemigos. Esta robusta armadura, combinada con la resistencia natural de los Orkos, hace que los chikoz duros sean capaces de salir de los combates más salvajes con tan solo un arañazo.

Los zoldadoz de azalto son Orkos idos de la chaveta que se atan voluntariamente cohetes a la espalda para poder "volar" rápidamente hacia las líneas enemigas.



Kuerpo de zoldadoz de azalto

Zargento inztruktor

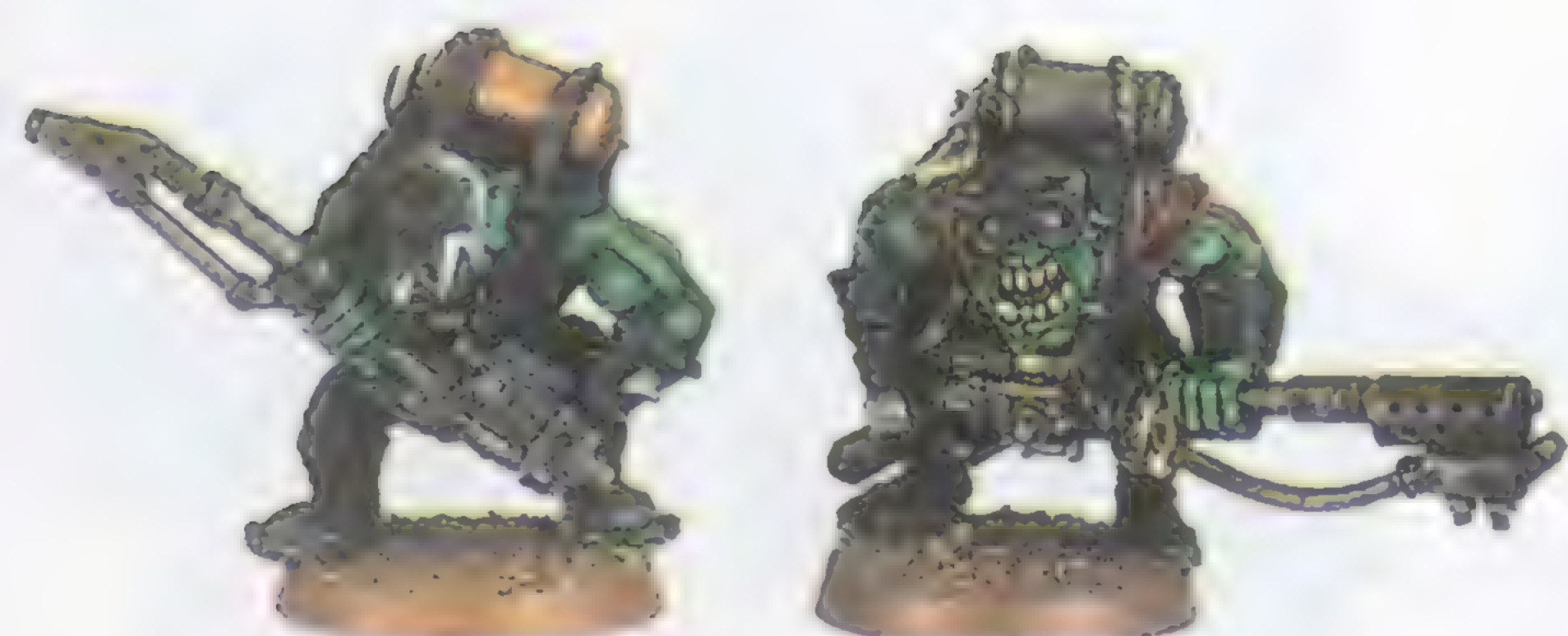
TROPAS DE LÍNEA



Caja de guerreroz orkos de plástico



Guerreroz
orkos con armas pesadas



Achicharradorez



Gretchins



Granaderoz



Petadorez de tanques

ATAQUE RÁPIDO



Kamión orko de plástico



Arrasador orko



Oruga de plástico

Buggy de guerra orko de plástico



Algunos Orkos sienten tanta pasión por la velocidad que sus partidas de guerra están exclusivamente compuestas por tropas sobre ruedas. Los Lokos de la Velocidad consideran los vehículos como tropas de línea al elegir el ejército.

Motocicleta orka de plástico



La veloz moto orka despedaza todo aquello que se le pone por delante con sus akribilladerez pezados acoplados.

APOYO PESADO



Dreadnought orko



Lata azezina



Kañón zzap



Lanzador



Kañón

SUPLEMENTOS

Codex Orkos

(¡48 paginas muy verdes!)

Codex Armageddon

(32 paginas: ¡Ghazghkull ha vuelto!)

CAJAS DE ORKOS

Buggy de guerra orko

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandartes)

Motocicleta de guerra orka

(1 miniatura por caja con calcomanías y estandartes)

Tropas de azalto orkas

(8 miniaturas por caja)

Dreadnought orko

(1 miniatura por caja)

Noblez orkos

(5 miniaturas por caja)

Granaderoz orkos

(12 miniaturas por caja)

Chikoz duroz

(8 miniaturas multicomponente de plastico por caja)

Guerreroz orkos

(16 miniaturas multicomponente de plastico por caja)

Fuerza de combate orka

(caja de ejército)

Arrasador orko

(1 miniatura de metal y plastico por caja y calcomanías)

Kamión orko

(1 miniatura de plastico por caja y calcomanías)

Oruga orko

(1 miniatura de plastico por caja y calcomanías)

Ghazghkull Thraka

(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE ORKOS

Lata azezina

(1 miniatura por blister)

Achicharraderez orkos

(2 miniaturas por blister)

Kanijos

(4 miniaturas por blister)

Guerreros orkos con armaz pesadaz

(2 miniaturas por blister)

Orko con megaarmadura

(1 miniatura por blister)

Chapuzaz orko

(1 miniatura por blister)

Ezclavizta orko

(1 miniatura por blister)

Kaudillo orko

(1 miniatura por blister)

Noble orko

(1 miniatura por blister)

Kañón zzap

(1 miniatura por blister)

Lanzador

(1 miniatura por blister)

Kañón

(1 miniatura por blister)

Matazanoz "Loko" Grotsnik

(1 miniatura por blister)

Noble orko con armadura pezada

(1 miniatura por blister)

Zargento instructor

(1 miniatura por blister)

Petadorez de tanques orkos

(2 miniaturas por blister)

TIRÁNIDOS

“El Imperio se ve amenazado por un cáncer que lo está consumiendo. Cada década que pasa, su avance se vuelve más imparable y deja planetas desolados como único rastro de su paso arrollador. Este horror, esta abominación, tiene un simple propósito que funciona a una escala inimaginable; y lo único que podemos hacer es intentar detener los enjambres de monstruos, fruto de la bioingeniería, que nos arrollan casi por instinto. Le hemos dado al horror un nombre en un intento de aliviar nuestro miedo: le llamamos la raza tiránida; pero, si realmente conocen nuestra presencia, a nosotros se nos conocerá por ser su presa”.

Inquisidor Czevak en el Cónclave de Harr

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE TIRÁNIDOS

Los Tiránidos se cuentan entre los ejércitos más poderosos de Warhammer 40,000 y poseen un estilo distintivo para la guerra que les es dictado por el uso de la biotecnología, con la que desarrollan nuevas criaturas dispuestas para la guerra. Las bestias disponibles para la gama de miniaturas de la Mente Enjambre van desde los sencillos **enjambres devoradores** y **minas espora** hasta el **cárnifex** y el **tirano de enjambre**, que tienen el tamaño de un dreadnought. Incluso los tanques y titanes tiránidos son organismos creados biogenéticamente. Absolutamente todo en este ejército es una criatura viva que camina, se arrastra o se mueve hasta la batalla bajo su propio poder. Esta amplia variedad de criaturas hace que el ejército sea extremadamente flexible, lo que te permite crear tu propio enjambre, tanto si es un ejército basado en colmillos y garras con los que destrozar al enemigo en combate cuerpo a cuerpo como si es uno que utiliza armas simbióticas para destruirlo a distancia con ácido corrosivo o misiles envenenados.

Es esta flexibilidad de los Tiránidos lo que los convierte en una opción de ejército muy interesante a nivel de juego; pero lo que los hace especialmente atractivos (si es adecuado utilizar esta palabra) es su horror visceral. Ningún enemigo puede combatir contra este ejército sin el omnipresente temor de que sus cuidadosamente elegidos guerreros sean derrotados y devorados por una fuerza tan brutalmente arrolladora y destructora como esta. Además, los Tiránidos no poseen héroes (a menos que sea producto de la casualidad), ni esperanzas ni temores; simplemente, son los engranajes de una máquina destructora alienígena cuya única razón de existir es la de servir a la consciencia racial omnipotente de la mente enjambre. En este sentido, puedes enviar a la muerte a tus criaturas con tanta impunidad como un general de cualquier otra raza gastaría munición.

La otra gran ventaja que supone coleccionar un ejército tiránido es la gran cantidad de conversiones que puedes realizar a sus miniaturas. La gama de miniaturas disponibles se puede adaptar fácilmente de manera que puedas intercambiar elementos diferentes, como garras y cabezas, para crear criaturas únicas o mutaciones partiendo de miniaturas ya existentes.

FUERZA DE COMBATE TIRÁNIDA

La Fuerza de combate tiránida:

- 3 guerreros tiránidos
- 12 genestealers
- 3 enjambres devoradores
- 32 gantes



Este codex de 48 páginas contiene toda la información que necesitas para sembrar el terror en la galaxia con una horda alienígena imparable. ¡Libera el poder de la mente enjambre y dominarás el Imperio!



CUARTEL GENERAL



Tirano de enjambre



Guardián tiránido



ELITE



Líctor tiránido



Guerreros tiránidos y enjambre devorador

TROPAS DE LINEA



Progenie de gantes y enjambre devorador



Progenie de genestealers

El Imperio se encontró por primera vez con los genestealers en las lunas de Ymgarl mucho antes de ser alertados de la proximidad de las flotas enjambre. Solo con el paso del tiempo se ha podido determinar que los genestealers son organismos de vanguardia de la colmena, creados con la función de infiltrarse y determinar el potencial de los posibles mundos presa.

Los genestealers son legendariamente feroces en combate cuerpo a cuerpo gracias a sus ágiles reflejos y a sus mortíferas garras, con las que pueden atravesar incluso el adamantio de las armaduras enemigas.

ATAQUE RÁPIDO



El Horror Rojo



Mántifex tiránido



Gárgolas tiránidas



El cárnifex se considera una máquina de destrucción viviente y es utilizado por los Tiránidos para los asaltos, las acciones de abordaje desde naves enjambre y las batallas campales, en las que puede abrirse camino destruyendo casi cualquier obstáculo, ya se trate de una línea defensiva, de tanques enemigos o de una posición fortificada. El asalto de estas criaturas resulta terrorífico, pues se trata de una fuerza totalmente primaria que destroza hombres con la misma facilidad con que los niños rompen sus juguetes.



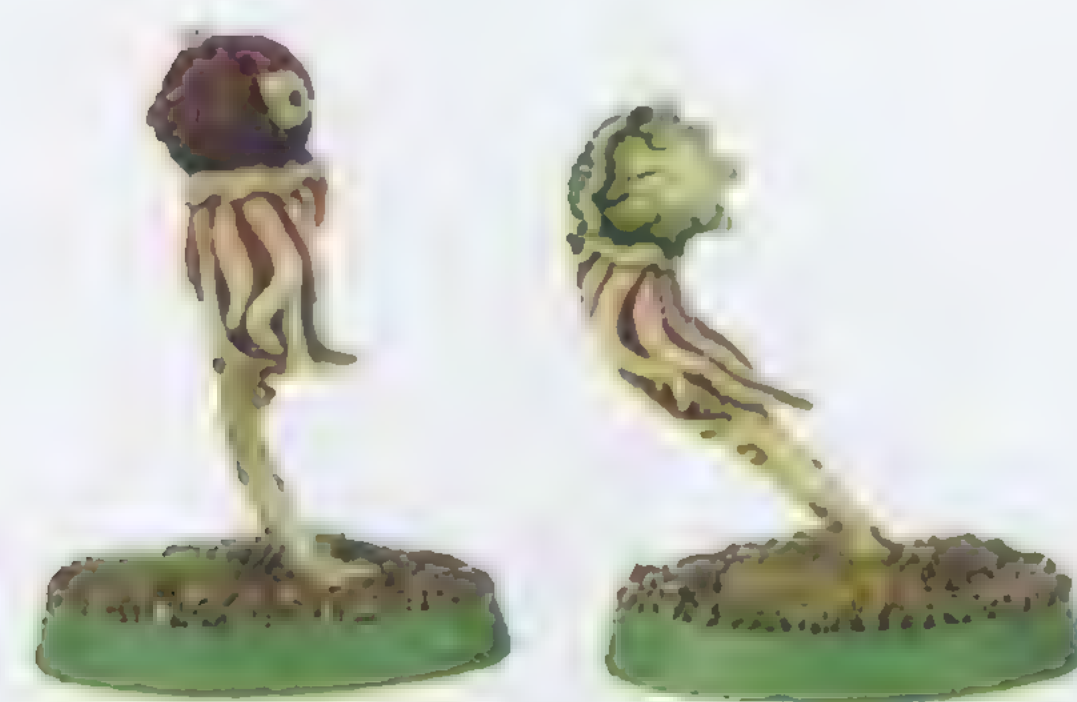
Viejo Un Ojo



Cárnifex



Zoántropo



Esporas tiránidas



Biovoro tiránido

SUPLEMENTOS

Codex Tiránidos
(48 páginas)

CAJAS DE TIRÁNIDOS

Fuerza de combate tiránida
(caja de guerra)

Genestealers
(12 miniaturas por caja)

Guerreros tiránidos
(3 miniaturas por caja)

Progenie gante tiránida
(16 miniaturas por caja)

Tirano de enjambre
(1 miniatura por caja)

Cárnifex tiránido
(1 miniatura por caja)

Viejo Un Ojo
(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES TIRÁNIDOS

Zoántropo tiránido
(1 miniatura por blister)

Mántifex tiránido
(1 miniatura por blister)

Líctor tiránido
(1 miniatura por blister)

Gárgolas tiránidas
(2 miniaturas por blister)

El Horror Rojo
(1 miniatura por blister)

Biovoro tiránido
(1 miniatura por blister)

Minas espora
(3 miniaturas por blister)

Guardia tiránido
(1 miniatura por blister)



NECRONES

“Que el hombre está siendo acosado desde todas partes por traidores, mutantes y demonios resulta evidente. Pero, en verdad, ninguno de estos demonios significará nuestra ruina. Cuando llegue el final, no será de la mano de un ser mortal de este reino o de otro: la muerte llegará de la mano de los ancestrales, aquellos que determinaron nuestro destino miles de años antes de que nosotros pusiésemos el pie en el sagrado suelo de Terra y escudriñásemos la noche estrellada...”

La raza de los guerreros esqueleto necrones ha permanecido inactiva en sus tumbas de estasis durante millones de años. Ahora, se han desatado portentos ancestrales y el horror se despierta y surge desde la más oscura profundidad de la prehistoria”.

Inquisidor Hoth, Libro Segundo de Amonestaciones

CÓMO COLECCIONAR UN EJÉRCITO DE NECRONES

Los Necrones componen un ejército único y con una potencia increíble en los campos de batalla del 41º Milenio. Disponen de una amplia gama de unidades especializadas y sus tropas básicas se cuentan entre las más resistentes del universo de Warhammer 40,000. Una característica definitoria de los Necrones es su habilidad para autorreparar sus sistemas dañados, que hace que un Necrón que ha sufrido graves daños pueda volver a levantarse para continuar luchando. Gracias a su resistencia natural y a su armadura, equiparable a la de un Marine Espacial, el ejército Necrón puede resultar una fuerza imparable si se sabe utilizar adecuadamente. La tecnología de los Necrones resulta tan avanzada que es capaz de abrirse camino a través de la infantería y de los vehículos enemigos sin problemas. Disponen de otras muchas terroríficas y avanzadas armas y los **líderes necrones** cuentan con un arsenal de artefactos arcanos y extravagantes con los que aumentan su ya de por sí considerable fuerza.

Al organizar un ejército necrón, empieza por una sólida base de **guerreros necrones**, puesto que, si el número de Necrones que permanece luchando en el campo de batalla desciende hasta un nivel crítico, las tropas restantes del ejército estarán fuera de fase y desaparecerán sin dejar rastro. La versatilidad de la lista de ejército de los Necrones permite organizar muchos tipos de ejército diferentes además de la unidad principal de guerreros necrones. Unidades como los **espectros necrones**, los **parias** y los **desolladores** resultan extremadamente efectivas en combate cuerpo a cuerpo, mientras que los **destruidores**, los **inmortales** y los inmensos monolitos semejantes a pirámides desencadenan una tormenta de fuego de artillería sobre los ejércitos enemigos.

Si buscas un ejército de elite que pueda soportar los más horribles castigos imaginables con un simple encogimiento de hombros acompañado de una imparable potencia de fuego, los Necrones son tu ejército. Además, las miniaturas de los Necrones resultan muy fáciles de pintar, por lo que, incluso con las técnicas más básicas, en poco tiempo dispondrás de un impresionante y majestuoso ejército. Son lo suficientemente resistentes para perdonar la inexperiencia de un jugador mediante su peculiar forma de luchar y, una vez hayas perfeccionado las tácticas de estas inmortales máquinas de matar, no habrá lugar para la esperanza para todo aquel que se cruce en tu camino...



El Codex Necrones es el suplemento ideal para empezar a organizar un ejército de Necrones. Incluye la lista de ejército, reglas especiales, una gran cantidad de fotografías a todo color, consejos de pintado, ideas para organizar ejércitos, ejemplos de conversiones, etc.

FUERZA DE COMBATE NECRONA

La Fuerza de combate necrona contiene:

- 4 destructores necrones
- 20 guerreros necrones
- 5 enjambres de escarabajos Necrones



CUARTEL GENERAL



El Portador de la Noche



El Embaucador

Como dioses ancestrales, los C'tan presentan el aspecto de apariciones recubiertas de una coraza metálica flotando sobre el campo de batalla. Como fantasmas, los vientos etéreos aúllan a su alrededor y se ciñen a ellos como fuegos espectrales que emergieran del interior de sus cuerpos. Su simple ataque es letal y su mirada sumerge a sus enemigos en un abismo en el tiempo que puede durar millones de años. Aunque pueden elegir una apariencia humanoide, son realmente alienígenas y su existencia se debe únicamente al cumplimiento de sus propios fines.

Aunque los C'tan se encuentran por todo el universo, se conoce especialmente a dos de ellos: el Portador de la Noche y el Embaucador. El Embaucador ha permanecido activo durante mucho tiempo persiguiendo complejos planes aparentemente solo por el placer de causar daño. Ve a los mortales como simples juguetes y se deleita corrompiendo sus mentes y espíritus antes de consumir su esencia. Los poderes del Embaucador vienen derivados de una combinación de su voz, su presencia y su inexplicable conocimiento de los pensamientos, deseos y miedos de otros seres.



Líderes necrones en destructor

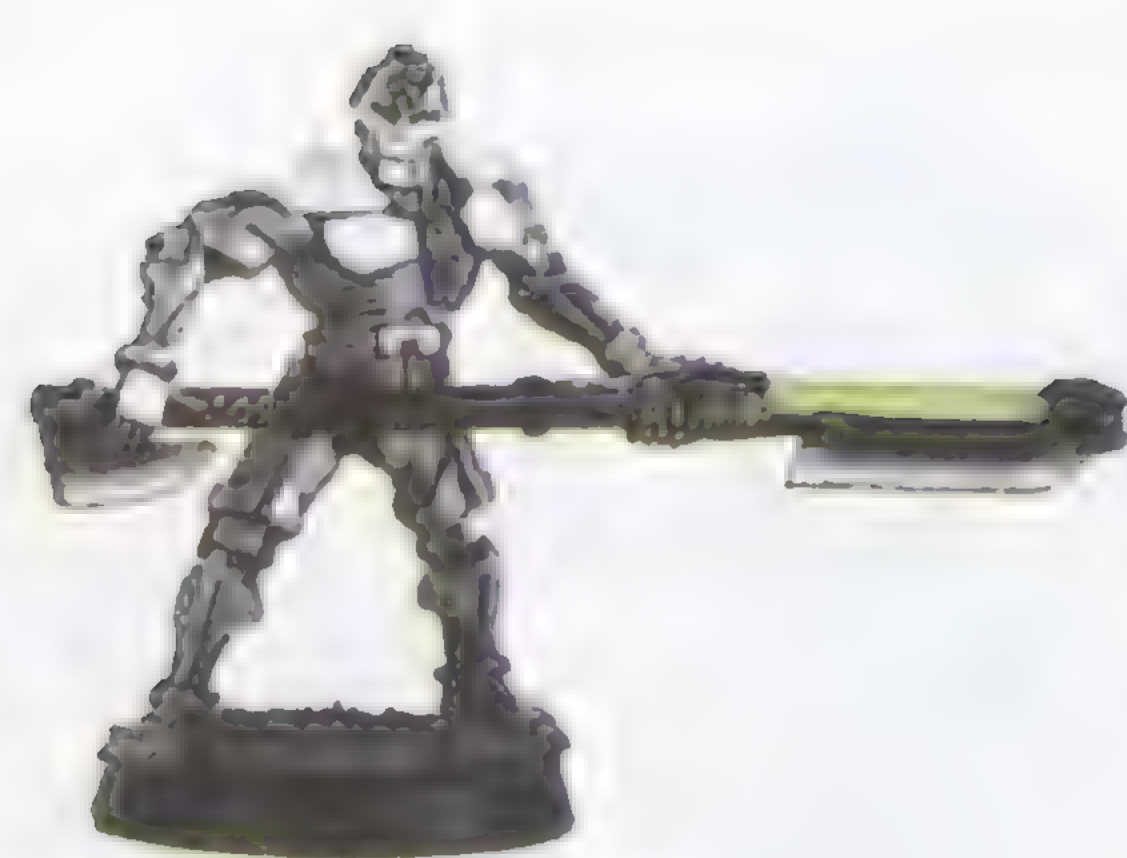


Los líderes necrones son los sirvientes más sofisticados de los C'tan y los mejores comandantes para conducir la energía de las tropas de guerreros necrones. Ataviados con vestiduras andrajosas y portando báculos arcanos ancestrales, son una visión aterradora en el campo de batalla, donde dirigen el ataque de sus guerreros rodeados por un silencio sepulcral. La pátina de la edad marca la plateada perfección de sus formas y portan la energía acumulada durante milenios como si fuese una toga. Arcos refulgentes de energía rodean como un halo cada gesto suyo y un fuego inextinguible arde en las cuencas vacías de sus ojos.



Líder necrón





Parias necrones



Inmortales necrones

Los inmortales se encuentran entre los siervos de Necrontyr más favorecidos por los C'tan y fueron los primeros de su clase en renunciar a la maldición que representaban sus cuerpos mortales para convertirse en Necrones sin alma. Gigantes implacables de metal, el brillo de sus cuerpos relucientes ha sido fruto del desgaste del paso del tiempo. Sus cabezas de metal siembran el miedo en los corazones de sus enemigos y su avance sepulcral resulta mucho más aterrador que un sangriento grito de batalla.



Desolladores

ESQUEMAS DE COLOR

Los ejércitos de Necrones pueden variar enormemente en sus esquemas de color debido a la voluntad de sus maestros y al medio ambiente que rodea sus tumbas. En estas páginas puedes observar algunos ejemplos de estos esquemas de color que han sido ideados por el equipo 'Eavy Metal. De todas formas, recuerda que no existe un método "correcto" de pintar tu ejército necrón, sino que puedes pintarlo con el esquema que prefieras.

TROPAS DE LÍNEA



Guerreros necrones y enjambre de escarabajos



Metalizado Bólter
Plateado Mithril

Hojalata y Cota de Malla
Metalizado Bólter y Azul Real

Cota de Malla y Tinta Negra
Plateado Mithril



Negro Caos y Metalizado Bólter
Tinta Carne y Tinta Marrón

Plateado Mithril
Tinta Marrón

Plateado Mithril
Metalizado Bólter

ATAQUE RÁPIDO

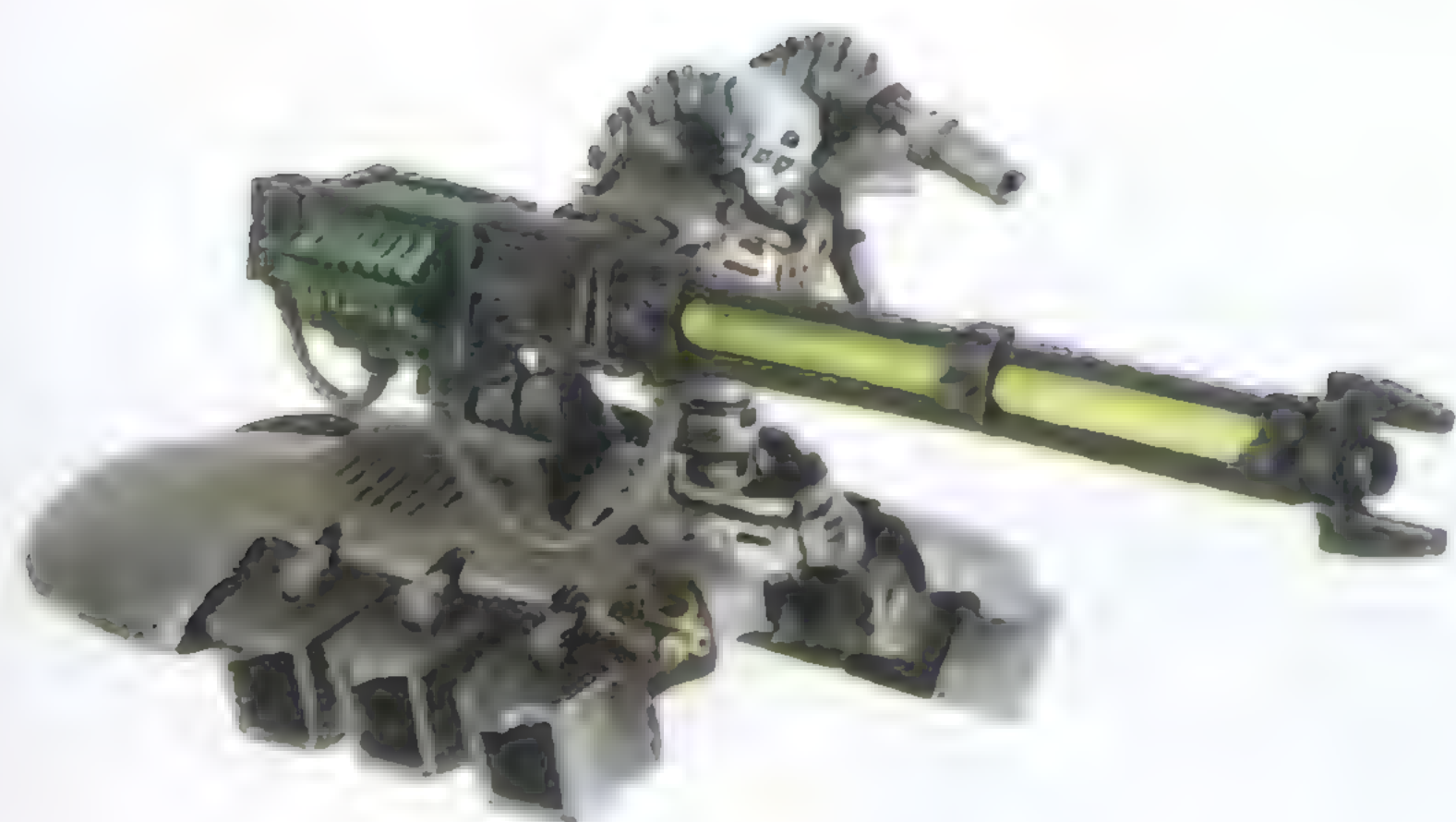


Destrucción necrón



Espectros necrones

APOYO PESADO



Destrucción pesada necrón



Araña necrón con proyector de partículas



Araña necrón





Monolito necrón

SUPLEMENTO DEL JUEGO

Codex Necrones

(¡64 páginas de horror recién despertado!)

CAJAS DE NECRONES

El Portador de la Noche

(1 miniatura por caja)

El Embaucador

(1 miniatura por caja)

Fuerza de combate necrona

(ejército en caja)

Guerreros necrones

(16 miniaturas de plástico por caja)

Destructor necrón

(1 miniatura de plástico por caja)

Destructor pesado necrón

(1 miniatura por caja)

Líder necrón en destructor

(1 miniatura por caja)

Monolito necrón

(1 miniatura de plástico por caja)

BLÍSTERES DE NECRONES

Araña necrón

(1 miniatura por blister)

Araña Necrón con proyector de partículas

(1 miniatura por blister)

Paria necrón

(1 miniatura por blister)

Inmortal necrón

(1 miniatura por blister)

Desolladores necrones

(2 miniaturas por blister)

Espectros necrones

(1 miniatura por blister)

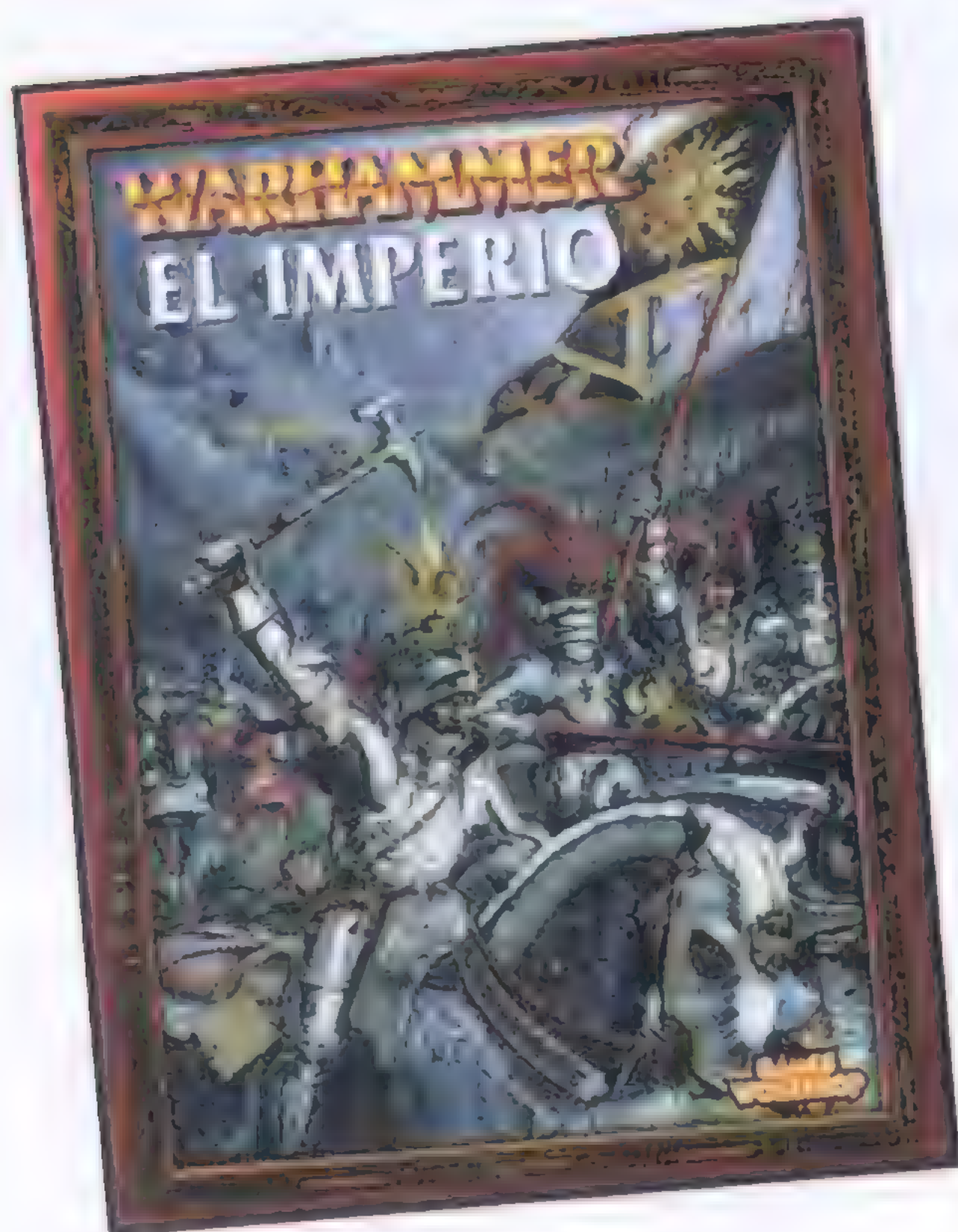
Líder necrón

(1 miniatura por blister)

EL IMPERIO

El Imperio es el reino más grande y poderoso del Viejo Mundo. Se trata de un vasto territorio que abarca grandes montañas, extensos ríos, bosques oscuros y enormes ciudades. Sus ciudadanos y soldados son tan diferentes como las ciudades estado y las provincias que lo componen.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO IMPERIAL



Ejércitos Warhammer: El Imperio es la guía esencial para la organización de un ejército imperial. En su interior encontrarás la lista ejército completa con toda su amplia variedad de tropas, trasfondo, consejos de pintura y muchas cosas más.

Empecemos por las tropas que componen la espina dorsal de la mayoría de ejércitos del Imperio. La marca personal de las tropas de este ejército son los **alabarderos**, valientes y aguerridos guerreros. Los jugadores con una visión del juego más defensiva pueden incluir filas interminables de **lanceros**. Dentro de la infantería imperial se encuentran también los **espadaquines**, los **grandes espaderos**, los **flagelantes** y una lista tan larga que parece no tener fin. No es de extrañar que no haya dos ejércitos imperiales iguales. Y, si quieres tropas de apoyo a distancia, no olvides que también puedes disponer de **arcabuceros**, **arqueros** y **ballesteros**.

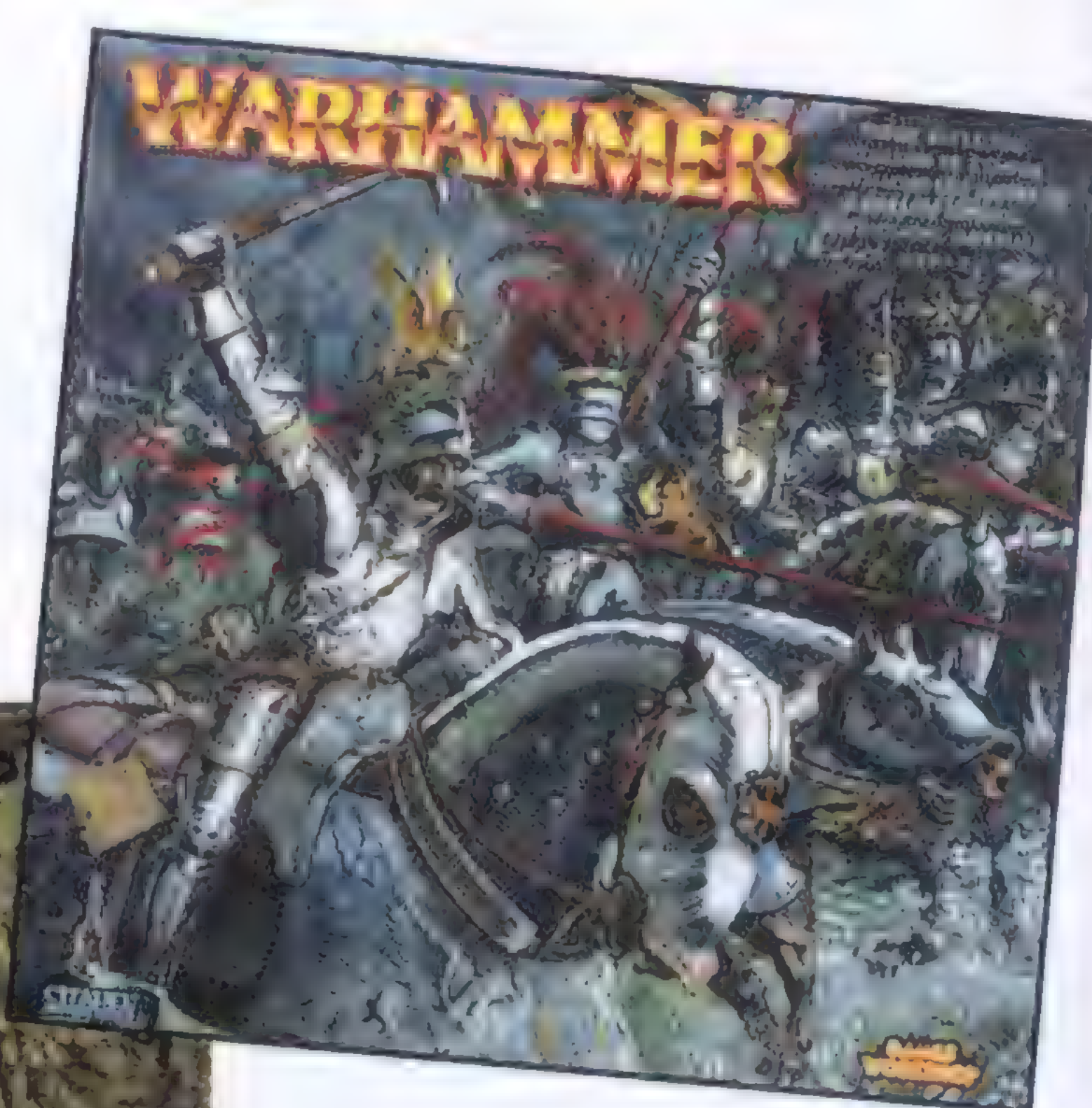
La caballería bretoniana puede ser la más conocida, pero el Imperio también posee unas buenas unidades de caballería, desde los tradicionales caballeros con armaduras pesadas como los **caballeros pantera** y la **Reiksgard** hasta los **caballeros del Lobo Blanco** con sus gigantescos martillos a dos manos. Además, también dispone de otros tipos de tropas de caballería menos comunes, como los **herreruelos**.

A diferencia de lo que ocurre en las tierras de Bretonia, la tecnología relacionada con las armas de pólvora es ampliamente utilizada por los ejércitos imperiales. Entre los diseños surgidos de las mesas de los ingenieros imperiales encontramos los **grandes cañones**, los **cañones de salvas** y los **morteros**.

En las próximas páginas encontrarás ejemplos de casi todos los tipos de tropas imperiales. Despliega tu estandarte, haz sonar la trompeta... ¡y larga vida al Emperador!

BATALLÓN IMPERIAL

La caja del Batallón imperial contiene un ejército completo a un precio excepcional. Puedes utilizarlo para iniciar tu ejército o para ampliar uno que ya tengas.



La caja del Batallón imperial contiene:

- 1 general
- 8 caballeros
- 19 lanceros (incluido el grupo de mando)
- 18 arcabuceros (incluido el grupo de mando)
- 1 cañón o mortero





Conde elector montado en grifo

Los grifos son criaturas salvajes y peligrosas que cazan en los picos más elevados del norte de las Montañas del Fin del Mundo. Los aventureros más osados buscan con empeño sus nidos en las cimas más altas para robar los huevos del nido y criarlos en cautividad. Solo existe este método para lograr domesticar a un grifo y luego poder montarlo e, incluso así, continúan siendo bestias feroces y temperamentales. La forma de su cabeza se asemeja a la de un pico, como si se tratase de una gigantesca ave de presa. Posee plumas en sus pezuñas y escamas tan afiladas como la hoja de un cuchillo. Tras sus inmensas y potentes alas, el cuerpo del grifo posee unas garras enormes y una cola como la de un gigantesco felino. Algunos grifos poseen un pelaje dorado como el de un león, otros tienen su piel salpicada de manchas o de un color tan oscuro como la propia noche.



Los hijos de los nobles imperiales a menudo deciden unirse a alguna de las selectas órdenes de caballería que pueden encontrarse por todo el Imperio. Algunas de las más pequeñas reclutan a sus seguidores entre la nobleza local, como es el caso de los caballeros del Sol Lameante, los caballeros de la Rosa Negra, los caballeros de la Espada Rota, etc. Algunas restringen el acceso a los devotos de una deidad en particular, por lo que a estas órdenes se las conoce por el nombre de templarias, como la siniestra guardia negra de Morr o los caballeros de la Luz Eterna. Un caballero lleva el emblema de su orden en la armadura y el escudo; y el estilo de su armadura y de sus ropajes se basa en un estilo tradicional. Los caballeros deben obediencia eterna a su señor, el gran maestro de su orden.



Grandes maestros del Imperio



Condes electores imperiales



Baltazar Gelt,
Patriarca Supremo

HÉROES



Luthor Huss, profeta de Sigmar



Valten,
paladín de Sigmar



Hechiceros imperiales a caballo



Hechiceros imperiales



Ingenieros Imperiales



Sacerdotes guerreros imperiales



Sacerdotes guerreros de Ulric



UNIDADES BÁSICAS



Milicia imperial de plástico



Espadachines imperiales de plástico



Órdenes de caballería imperiales de plástico

Las tropas regulares reciben un salario como soldados profesionales y, por eso, están preparadas en sus cuarteles en todo momento. Se pasan el día practicando y afinando su puntería y son fácilmente reconocibles por sus uniformes. También sirven como guardia de la ciudad, bomberos y policía, además de formar un ejército dispuesto a repeler cualquier invasión. Las tropas regulares están compuestas fundamentalmente por infantería y pueden estar equipadas con diferentes tipos de armas y armaduras.

Comúnmente denominadas "tropas irregulares", las unidades de milicia se forman según se las necesita, así que su número es impredecible. Estas tropas no reciben entrenamiento o disciplina y van armadas con su propio equipo. Estas unidades suelen contar con la ayuda de tropas mercenarias, como los Ballesteros de Tilea, o de tropas reclutadas entre los campesinos.

Los condes electores suelen contar con la ayuda de las órdenes de caballería imperiales cuando se disponen a montar su ejército y a prepararse para la batalla. Incluir esta caballería pesada resulta vital para el ejército del conde elector. Por esta razón, los grandes maestros se convierten en individuos muy poderosos, ya que es suya la decisión final de sumarse o no al ejército del conde elector. A menudo, la condición para prestarle su ayuda es que el gran maestro asuma el mando del ejército.



Destacamentos imperiales de plástico

UNIDADES ESPECIALES



Gran cañón imperial



Grandes espaderos y grupo de mando



Mortero imperial



Herreruelos imperiales

Los herreruelos son jóvenes nobles, hijos de caballeros, que no suelen contar con la edad o la experiencia suficientes para unirse a la Reiksgard. Muchos herreruelos imperiales lucharán en una batalla por primera vez. Suelen entrar en combate cabalgando junto a sus padres o con otros nobles jóvenes con los que formarán una unidad de herreruelos. Aunque jóvenes y carentes de experiencia, suelen tener un temperamento fuerte y bastante salvaje que los hace lanzarse irreflexivamente a las fauces del peligro, algo que un guerrero de más experiencia evitaría a toda costa. La armadura y las armas que lleva un herreruelo le han sido proporcionadas por su familia. Su deber está para con su padre, su familia y, por encima de todo, su conde elector y su emperador.

UNIDADES SINGULARES



Flagelantes imperiales



Cañón de salvas imperial

SUPLEMENTO DEL JUEGO

Ejércitos Warhammer: El Imperio
(80 páginas)

CAJAS DE IMPERIO

Regimientos Warhammer: Tropas del Imperio
(20 miniaturas multicomponente de plástico por caja)

Regimientos Warhammer: Caballeros del Imperio
(8 miniaturas multicomponente de plástico por caja)

Batallón imperial

Héroe imperial montado en grifo
(1 miniatura por caja)

Regimientos Warhammer: Milicia imperial
(20 miniaturas por caja)

Regimientos Warhammer: Destacamento imperial
(16 miniaturas por caja)

Cañón o mortero Imperial
(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DEL IMPERIO

Conde elector imperial
(1 miniatura por blister)

Gran maestro imperial
(1 miniatura por blister)

Sacerdotes guerrero
(1 miniatura por blister)

Herreruelo imperial
(1 miniatura por blister)

Cañón de salvas imperial
(1 miniatura por blister)

Flagelantes imperiales
(3 miniaturas por blister)

Ingeniero imperial
(1 miniatura por blister)

Hechiceros del Imperio
(2 miniaturas por blister)

Grandes espaderos del Imperio
(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de los grandes espaderos
(3 miniaturas por blister)

Luthor Huss, profeta de Sigmar
(1 miniatura por blister)

Baltazar Gelt, Patriarca Supremo
(1 miniatura por blister)

Valten, paladín de Sigmar
(1 miniatura por blister)

Sacerdotes guerreros de Ulric
(1 miniatura por blister)



ENANOS

Luchamos para defender nuestro reino. Luchamos para defender nuestros clanes. Pero, lo que es aún más importante, luchamos para defender nuestro honor. Nunca olvidaremos los tormentos que hemos sufrido y, por ello, cada uno de nuestros enemigos pagará con su sangre la que derramaron nuestros ancestros. Porque somos los Hijos de Grungni: solos somos como rocas y unidos poseemos la fuerza de una montaña.



Ejércitos Warhammer: Enanos es la guía esencial para la organización de un ejército enano. En su interior encontrarás la lista de ejército completa con toda su amplia variedad de tropas, trasfondo, consejos de pintura y muchas cosas más.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO ENANO

Los Enanos son tan tozudos e inflexibles como su hábitat rocoso. Los rasgos que más nos pueden ayudar a definir cómo luchan los guerreros enanos son su estatura y el hecho de que proceden de un reino subterráneo bajo las montañas. Los Enanos son luchadores valientes y sus considerables Liderazgo y Resistencia los convierten en tropas decididas que obligan al enemigo a pagar muy caro cada centímetro de terreno ganado. La base sobre la que descansa el ejército enano es su sólida infantería.

Los cimientos de un ejército enano están compuestos por los **guerreros del clan**, bravos luchadores que solo aceptarán la posibilidad de huir si la situación es desesperada. Como se han visto implicados en numerosas batallas, no es de sorprender que los Enanos hayan desarrollado muchos tipos de tropas de elite. A los guerreros más viejos y veteranos, se los conoce como **barbaslargas**. Este nombre les viene por ser guerreros altamente adiestrados que han luchado y sobrevivido a numerosas batallas y por el tamaño y volumen de sus enormes barbas. Otros regimientos de elite son los **martilladores**, con sus pesadas armas y armaduras, y los todavía mejor equipados **rompehierros**. Las unidades más inusuales de Enanos son las de **matadores**, guerreros que, debido a la pérdida del honor o de alguna calamidad personal, han jurado buscar una muerte gloriosa en batalla a manos del enemigo más poderoso que puedan encontrar.

COMANDANTES



Señor de las runas, Thorek Cejohierro y yunque rúnico



Alrik, rey enano



Señor enano



HÉROES



Gotrek y Félix

Únete a Gotrek Gurnisson, el enano matador, y su compañero de aventuras, Félix Jaeger, en su viaje a través del mundo conocido en la fabulosa serie de novelas de William King: Matatrolls, Mataskavens, Matademonios, Matadragones, Matabestias y Matavampiros.



Herrero rúnico



Ingenieros enanos

UNIDADES BÁSICAS



Guerreros del clan y grupo de mando de plástico



Enanos atronadores y grupo de mando

Los Enanos tienen una insaciable sed de oro y, por ello, excavan profundos túneles en el corazón de las montañas en busca del inestimable metal. También buscan piedras preciosas y otros metales. Los Enanos tienen gran capacidad para construir sus túneles a una increíble velocidad. Hay redes de minas y túneles bajo cada montaña. En la batalla, utilizan su conocimiento de los túneles y su maestría con el pico con una habilidad extraordinaria y unas consecuencias mortíferas para sus enemigos.

Los montaraces vigilan los pasos de las montañas que conducen a los reinos enanos. Se mantienen ojo avizor para detectar los peligros que puedan cernirse sobre los Enanos y cazan Orcos y Goblins. Cuando detectan un ejército que se aproxima, avisan a las torres de vigilancia de la fortaleza y, una vez han avisado a su karak, se reúnen en un lugar predeterminado. Una vez reunidos todos sus efectivos, se disponen en formación de batalla y persiguen al ejército invasor.



Enanos montaraces y grupo de mando



Enanos mineros y grupo de mando

UNIDADES ESPECIALES

Los martilladores forman la guardia personal del rey y, debido a ello, poseen un alto estatus dentro de la fortaleza. Son guerreros muy hábiles, elegidos personalmente por el propio rey. Si un Enano demuestra tener el coraje suficiente a lo largo de muchas batallas, es posible que sea seleccionado para unirse a los martilladores.



Martilladores y grupo de mando



Enanos barbaslargas y grupo de mando



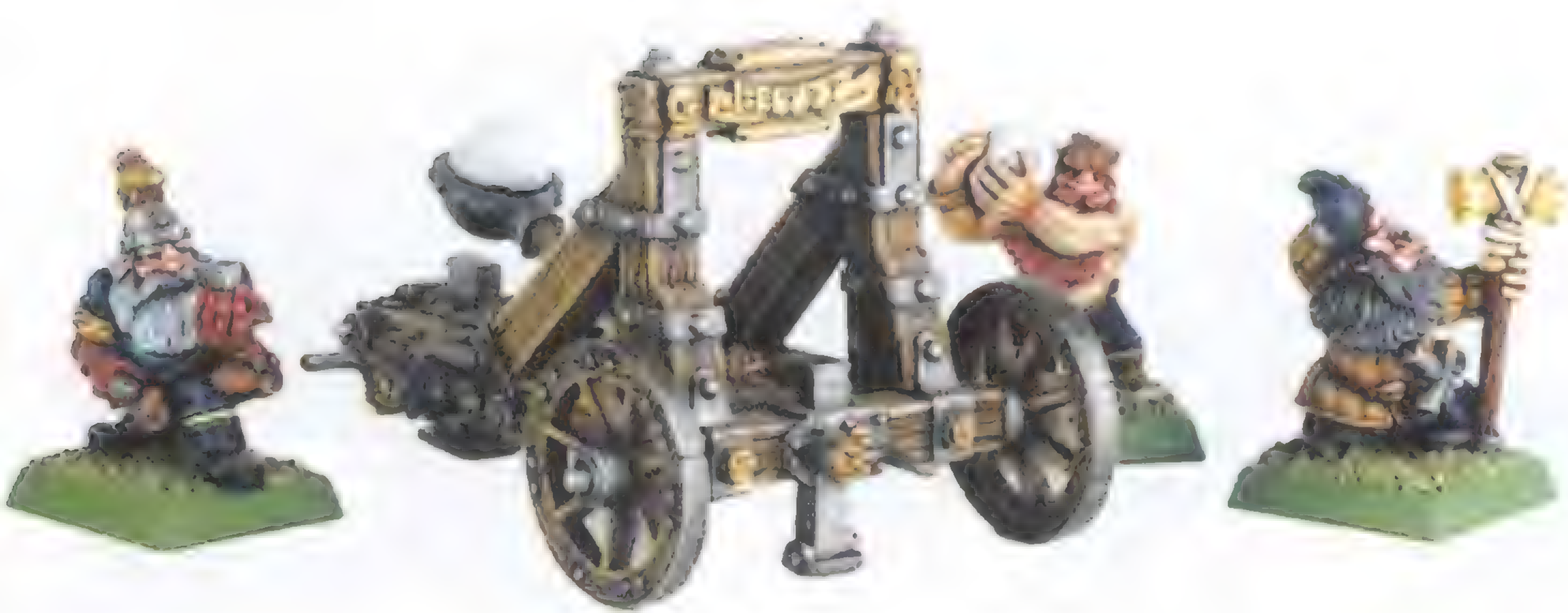
Rompehierros y grupo de mando



Matadores y grupo de mando



Lanzavirotes enano

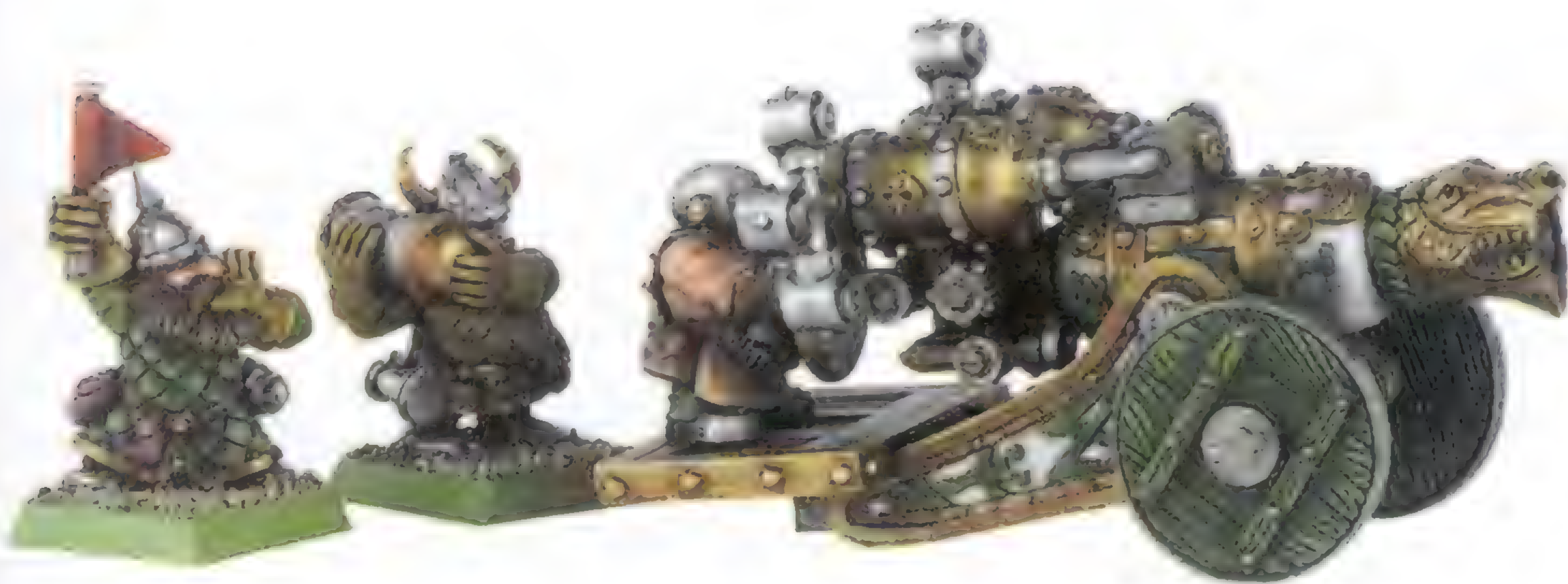


Catapulta enana



Cañón enano

UNIDADES SINGULARES



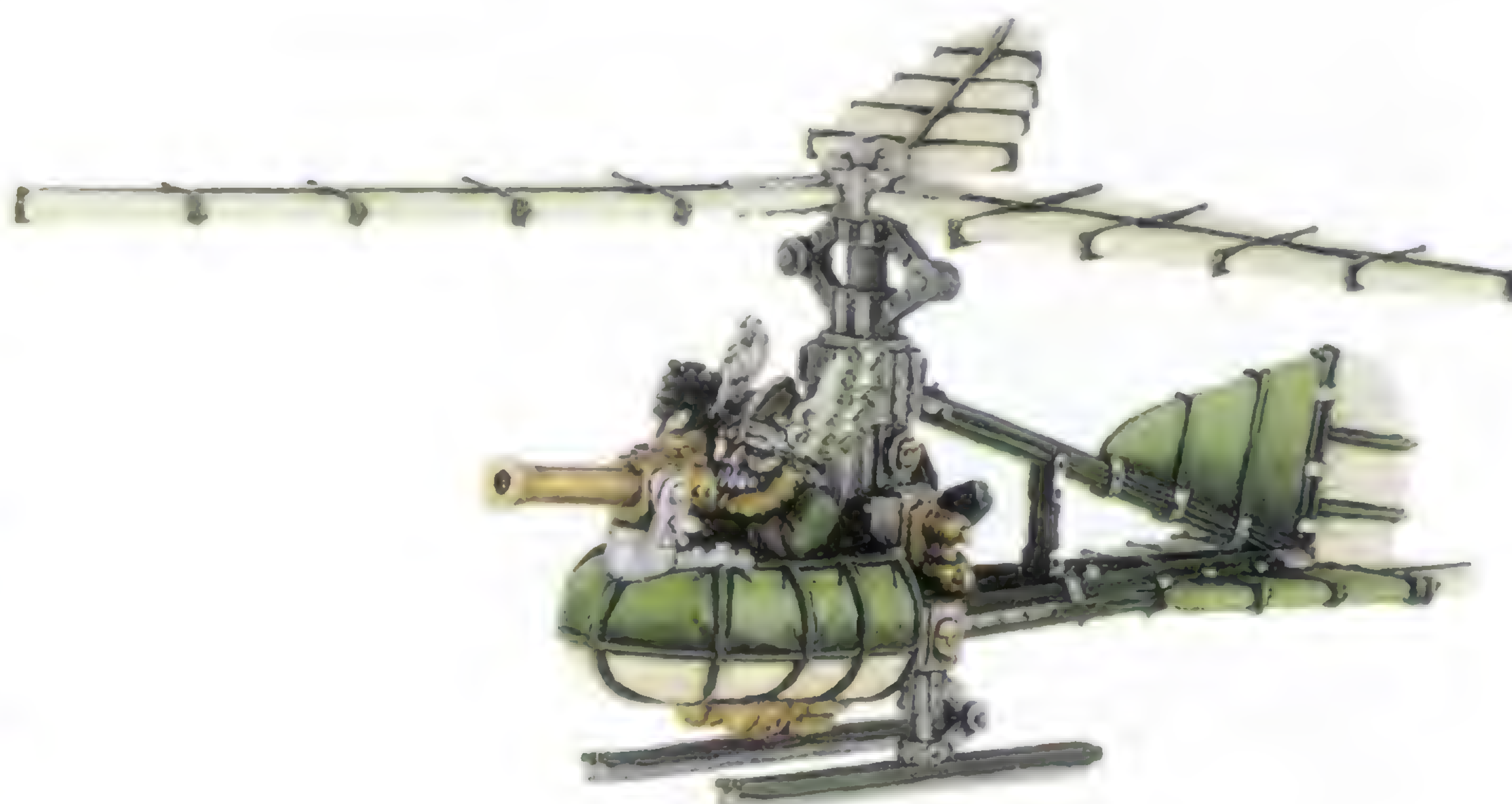
Cañón lanzallamas enano

El cañón lanzallamas es un arma letal capaz de causar una gran cantidad de bajas a distancias cortas. Solo los Enanos más valientes se ofrecen voluntarios para formar parte de la dotación de este extraordinario cañón, pues existen muchas posibilidades de que, al inflamarse la mezcla, el cañón explote.

Una de las creaciones más extravagantes del Gremio de Ingenieros es el denominado cañón órgano, que es capaz de diezmar regimientos enteros si estos han sido lo bastante temerarios como para colocarse delante de él. Aunque no sea tan poderoso como un cañón normal, en las manos adecuadas posee una gran efectividad.



Cañón órgano enano



Girocóptero enano

SUPLEMENTO DEL JUEGO

Ejércitos Warhammer: Enanos
(80 páginas)

CAJAS DE ENANOS

Guerreros del clan

(100 miniaturas por caja)

Thorek Cejohierro y yunque rúnico
(5 miniaturas por caja)

Alrik, Rey Enano

(1 miniatura por caja)

Cañón lanzallamas enano
(1 miniatura por caja)

Girocóptero enano

(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE ENANOS

Señor enano

(1 miniatura por blister)

Herrero rúnico

(1 miniatura por blister)

Ingenieros enanos

(2 miniaturas por blister)

Enanos atronadores

(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de enanos atronadores
(3 miniaturas por blister)

Enanos montaraces

(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de Enanos montaraces
(3 miniaturas por blister)

Enanos barbaslargas

(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de Enanos barbaslargas
(3 miniaturas por blister)

Enanos rompehierros

(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de Enanos rompehierros
(3 miniaturas por blister)

Enanos martilladores

(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de Enanos martilladores
(3 miniaturas por blister)

Enanos mineros

(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de Enanos mineros
(3 miniaturas por blister)

Enanos matadores

(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de Enanos matadores
(3 miniaturas por blister)

Cañón enano

(1 miniatura por blister)

Catapulta enana

(1 miniatura por blister)

Cañón órgano enano
(1 miniatura por blister)

Lanzavirotes enano

(1 miniatura por blister)

ALTOS ELFOS

Los Altos Elfos son una de las razas más antiguas del mundo de Warhammer y antaño dominaron los mares. Ahora viven en el refugio de su isla natal, Ulthuan. Los Altos Elfos son guerreros nobles, maestros en las artes de la guerra y de la magia, y luchan para proteger su hogar y para preservar su estilo de vida.



Ejércitos Warhammer: Altos Elfos es la guía esencial para organizar un ejército alto elfo. En el interior de este suplemento encontrarás la lista completa de ejército con su amplia variedad de tropas, reglas especiales, trasfondo, consejos de pintado de miniaturas y mucha más información.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO ALTO ELFO

Los ejércitos de Altos Elfos no suelen estar formados por una gran cantidad de tropas como sucede con otros muchos ejércitos. Prefieren utilizar la táctica y su dominio de las artes de la guerra para ganar una batalla tan rápida y eficientemente como sea posible. Son guerreros de elite perfectamente preparados para luchar en batallas con el apoyo de una caballería potente y de los vientos de la Alta Magia.

Entre estas tropas se encuentran algunas de las mejores en su género de todo el mundo de Warhammer. Aunque no debemos olvidar a los **lanceros altos elfos** y tampoco a sus **arqueros**, que son de los mejores, son sus unidades especializadas las que inspiran más miedo. Los **leones blancos de Cracia** empuñan enormes hachas en cuyo manejo son adiestrados desde que son muy jóvenes. Los **maestros de la espada de Hoeth** son expertos en el manejo de sus impresionantes espadas. Los sigilosos **guerreros sombríos**, la venerable **guardia del fénix** y la **guardia del mar de Lothorn** completan la lista de ejército. Cualquier combinación de estas unidades forma una base sólida para un ejército alto elfo muy efectivo.

Junto a estas unidades encontramos algunas de las unidades a caballo más efectivas del juego: los **yelmos plateados**, los altamente maniobrables **caballeros guardianes** y los valientes y muy poderosos **príncipes dragón**. Y tampoco hay que olvidar las máquinas de guerra: el **lanzavirotes de repetición** y los temidos **carros de Tiranoc**.

Los ejércitos altos elfos suelen estar liderados por individuos heroicos que se cuentan entre los personajes más poderosos del ejército. De entre ellos destacamos al **Príncipe Tyrion** y a su hermano gemelo, el **Alto Mago Teclis**.

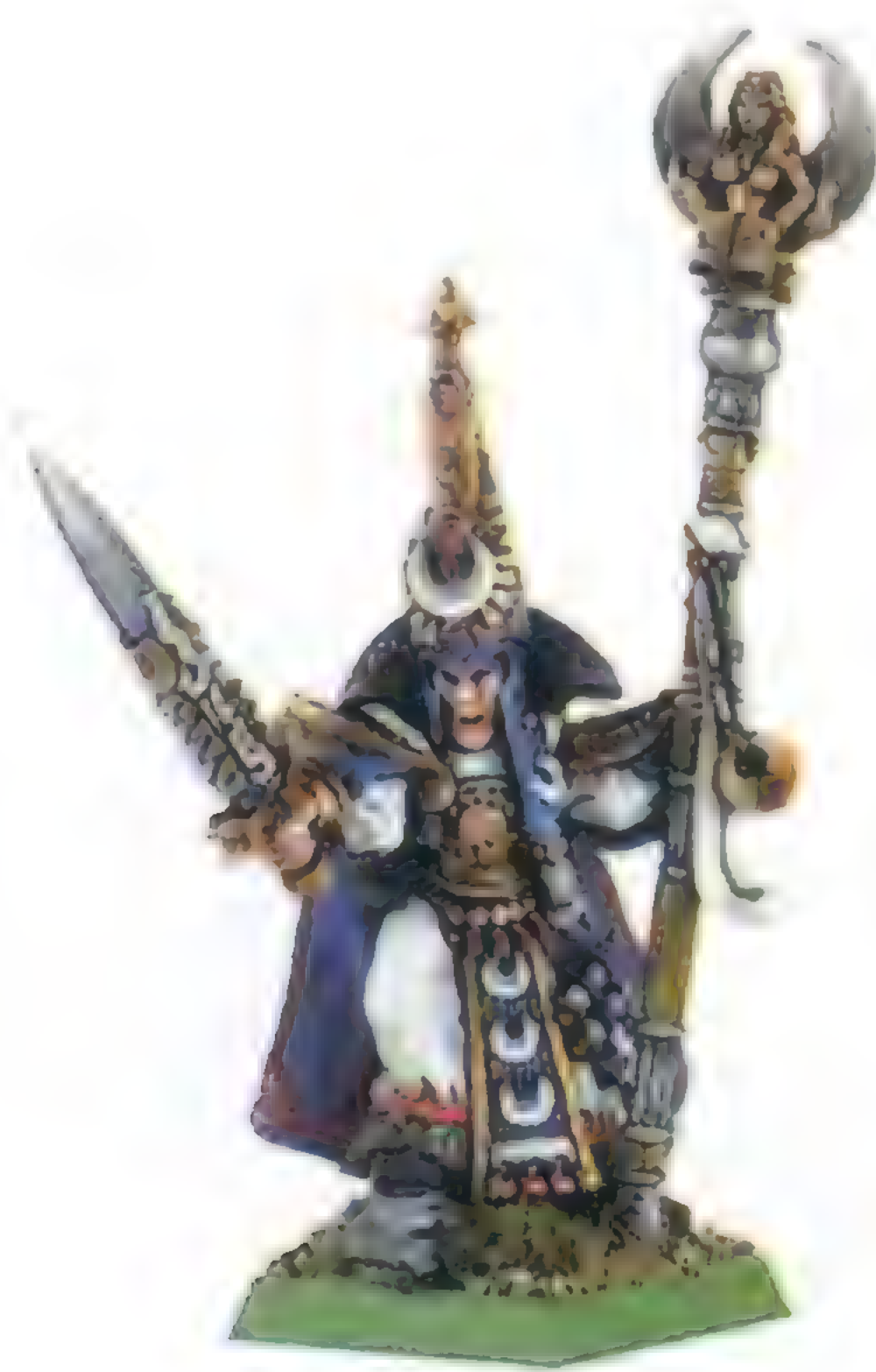
Puedes contemplar estas miniaturas y otras muchas en las próximas páginas. También encontrarás algún consejo táctico para que puedas seguir manteniendo la tradición de eficacia en batalla de este ejército.

COMANDANTES

El Príncipe Tyrion es el mayor guerrero vivo de los Altos Elfos, descendiente del primer rey fénix. Algunos Elfos, al contemplar su valor y habilidad en el combate, incluso se aventuran a decir que se trata de la reencarnación del propio Aenarion. Tyrion fue comandante en la gloriosa batalla de la Llanura de Finuval, en la que se interceptó la hueste oscura de Malckith y en la que Tyrion acabó con la vida del campeón personal del Rey Brujo, Urian Poisonblade. Además, es el protector de la Reina Eterna y defensor de Ulthuan.



Eltharion



Teclis



Tyrion, el Defensor de Ulthuan

COMANDANTES Y HÉROES



Imrik, Príncipe Dragón de Caledor



Magos altos elfos

Héroes altos elfos

Caledor es ahora un reino silencioso. Ya no rugen en el cielo los gritos de los dragones ni su aliento de fuego. Las cuevas ya no se ven estremecidas con sus sonidos ni tampoco con su sólido paso. Ahora, en las ancestrales salas, solo se escucha el eco de los pasos de los Altos Elfos.

El mayor de estos nobles príncipes dragón es Imrik, el último descendiente del linaje del Rey Fénix Caledor. Imrik es uno de los pocos que todavía, en tiempos de necesidad, pueden despertar de su profundo sueño a los dragones y, aun así, a solo unos pocos. Lejanos quedan ya los días en que sus seguidores cabalgaban a lomos de estas enormes bestias para dirigirse a la batalla. Ahora es Imrik el único que lucha según la manera tradicional de su noble casta.

¡Y vaya si lucha! En la defensa de su hogar natal y de toda Ulthuan, Imrik se considera un sólido bastión de fuerza. Junto a Tyrion y Teclis, los descendientes de la estirpe de Aenarion, se mantiene como un muro infranqueable para los muchos enemigos de los Altos Elfos y de la isla mística de Ulthuan.

Las familias nobles han liderado nuestro pueblo durante miles de años, tanto en la paz como en tiempos de guerra. Nuestros nobles se enorgullecen de su alto sentido del honor y de ser maestros en las artes de la diplomacia y la guerra, ya que son instruidos para ello desde su más tierna infancia. En épocas de conflicto demuestran sus cualidades por medio de su flexibilidad: son perfectamente capaces tanto de luchar en medio del combate más duro como de liderar nuestros ejércitos a distancia conduciendo el flujo de la batalla según dicten las necesidades.

A veces, las débiles y alocadas razas menores malinterpretan sus acciones y creen que se trata de una mera cobardía, pero están confundidos, pues ocurre totalmente lo contrario: muchos de nuestros nobles pierden la vida luchando en batallas y las expectativas de nuestro pueblo se cumplirían mejor si nuestros comandantes fuesen menos valientes. Mientras que otras razas lanzan sin pensar a sus líderes al fragor de la batalla, nosotros, los Asur, no somos una raza prolífica, así que, cuando un noble cae en la batalla, es llorado y sentimos enormemente su pérdida.



Arqueros altos elfos de plástico

La mayoría de los guerreros de los ejércitos altos elfos son ciudadanos de la milicia en lugar de soldados profesionales. Esta milicia es una forma de ejército temporal en la que sirven todos los Elfos, que aportan su propio equipo de combate para defender su hogar y su territorio.

Cuando un Elfo entra a formar parte de la milicia ciudadana, comenzará su adiestramiento con los arqueros, los cuales, al carecer de la experiencia en la batalla de sus hermanos más veteranos, combaten desde lejos (de esta forma experimentan la dureza de una guerra desde un lugar en el que están relativamente a salvo). A medida que crezca su familiaridad con los horrores de la batalla, el Elfo pasará a incorporarse a los lanceros, un cuerpo más veterano de la milicia que combate con arrojo en primera línea de batalla. Tras acumular décadas de experiencia, un Elfo puede ponerse la armadura de un lancero y pasar a engrosar sus filas para empezar la preparación necesaria para luchar con eficiencia combatiendo como un solo cuerpo.

Eataine no tiene una milicia ciudadana como las que se organizan en el resto de provincias, pero contribuye al ejército del rey fénix aportando la guardia del mar de Lothorn. A diferencia de la milicia ciudadana, estas tropas no se convocan en tiempos de necesidad, sino que permanecen siempre como parte integrante del ejército.

Las riquezas de los Altos Elfos son muchas; y las leyendas que corren sobre ellas, también. Por esta razón, hay infinidad de ladrones y piratas que se las ingeniarán para llegar, como sea, a la hermosa capital de esas tierras para saquear las riquezas ancestrales de los Altos Elfos. La guardia del mar vigila las costas de Lothorn para evitar esto.



Lanceros altos elfos de plástico



Yelmos plateados altos elfos de plástico

Muchos de los famosos regimientos que componen el ejército alto elfo proceden de alguna de las provincias de Ulthuan, excepto en el caso de los yelmos plateados. Estas unidades están formadas por los hijos de la nobleza, que tienen así una oportunidad de luchar contra los enemigos de su pueblo y que, además, disponen de los medios necesarios para equiparse con la costosa panoplia de armas y armaduras que requiere un guerrero armado a caballo.

En estos tiempos difíciles, todos los nobles altos elfos deben prepararse para marchar a la guerra y para enseñar a sus hijos el manejo de la espada y el arco tanto como las delicadas artes de la poesía y la canción. No es solo el modo de vida de los Altos Elfos el que se ve amenazado, sino toda su existencia. A este fin, todas las familias nobles envían a sus hijos a luchar en las guerras por la supervivencia de su raza.

UNIDADES ESPECIALES

Existen muchas formas de viajar por la senda de la sabiduría. Algunas son rápidas y solo requieren unos años de meditación, otras necesitan del arduo estudio de oscuros volúmenes arcanos. Pero, para unos pocos, el verdadero camino radica en la disciplina marcial. Esos pocos son los maestros de la espada, aunque no solo son expertos en el manejo de tal arma, sino que también aprenden a luchar con la fuerza de sus manos o con cualquier arma que tengan a su alcance, especialmente si se trata de sus bien equilibradas espadas a dos manos ceremoniales.



Maestros de la espada de Hoeth
y grupo de mando

En tiempos remotos, los nobles guerreros de Caledor se dirigían a la batalla a lomos de enormes dragones. Eran muy pocos los enemigos que podían resistir su carga, pues el dragón se encargaba de incinerar a los que conseguían escapar de la lanza de su jinete. Esos días ya han pasado y las grandes bestias rara vez son despertadas de su sueño. En su lugar, los príncipes dragón perpetúan su tradición bélica ancestral luchando a lomos de corceles élficos en lugar de a lomos de dragones.



Príncipes dragón de Caledor y grupo de mando



Carro de Tiranoc



Guardianes de Ellyrion y grupo de mando



Guerreros sombríos altos elfos

UNIDADES SINGULARES



Lanzavirotes de repetición

De los grandes guerreros que luchan por el pueblo elfico, los más temidos son los silenciosos guardianes del Templo de Asuryan. Se los conoce como la guardia del fénix y el principal deber de estos monjes guerreros es proteger el santuario de la isla y a todos aquellos que realizan una peregrinación a ese lugar sagrado. De particular importancia es la Llama Eterna, pues el candidato a Rey Fénix ha de atravesarla caminando para poder recibir la bendición de Asuryan.



Leones blancos y grupo de mando



Guardia del fénix y grupo de mando



Águilas gigantes

SUPLEMENTO DEL JUEGO

Ejércitos Warhammer: Altos Elfos
(80 páginas)

CAJAS DE ALTOS ELFOS

Imrik, Príncipe Dragón de Caledor
(1 miniatura por caja)

Altos Elfos

(16 miniaturas de plástico por caja para montar un regimiento de lanceros o de guardia del mar)

Arqueros altos elfos

(16 miniaturas por caja)

Yelmos plateados altos elfos

(8 miniaturas por caja)

Príncipes dragón altos elfos

(5 miniaturas por caja)

Carro de Tiranoc

(1 miniatura y un estandarte a color por caja)

Tyrion

(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE ALTOS ELFOS

Grupo de mando de leones blancos de Cracia
(3 miniaturas por blister: Campeón, Portaestandarte y Músico)

Leones blancos de Cracia
(3 miniaturas por blister)

Magos altos elfos

(2 miniaturas por blister)

Héroe alto elfo

(1 miniatura por blister)

Grupo de mando de maestros de la espada de Hoeth

(3 miniaturas por blister: campeón, portaestandarte y músico)

Maestros de la espada de Hoeth

(3 miniaturas por blister)

Lanzavirotes de repetición

(1 lanzavirote y dos miembros de la dotación por blister)

Guardián de Ellyrion

(1 miniatura por blister)

Grupo de mando de los guardianes de Ellyrion

(1 miniatura por blister)

Guerreros sombríos

(3 miniaturas por blister)

Guardia del fénix

(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de la guardia del fénix

(3 miniaturas por blister)

Águila gigante

(1 miniatura por blister)

Teclis

(1 miniatura por blister)

Eltharion

(1 miniatura por blister)

HOMBRES LAGARTO

Los Hombres Lagarto son los descendientes de la civilización que una vez gobernó el Viejo Mundo y creó a sus habitantes. Ahora luchan para poder llevar a cabo las profecías de sus ancestros reptilianos. Tambores de guerra suenan desde lo más profundo e intrincado de las junglas de Lustria llamando a todos los escamosos guerreros de sangre fría a su defensa y a la conquista.



CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE HOMBRES LAGARTO

Los Hombres Lagarto han vivido en el Viejo Mundo desde el amanecer de los tiempos. Sus creadores, los Ancestrales, hace ya mucho tiempo que se fueron, pero su palabra se ha mantenido viva y ha llegado hasta sus descendientes. Con una de las historias más extensas de cualquier ejército de Warhammer, los Hombres Lagarto te ofrecen la oportunidad de traerte estos ancestros de vuelta a la vida en el campo de batalla.

Los Hombres Lagarto son conducidos a la batalla por un **mago sacerdote slann**, descendiente directo de los Ancestrales y maestro de los secretos más poderosos de la magia. Un mago sacerdote es la pieza fundamental de tu ejército y acude a la batalla montado en un palanquín portado por cuatro **saurios guardianes del templo**, guerreros saurios muy bien equipados y ataviados con una armadura ceremonial que los hace prácticamente imparables en batalla. Los **guerreros saurios** son la fuerza principal de un ejército de Hombres Lagarto. Al ser tropas frías y calculadoras, están motivadas casi enteramente por un ansia incontrolable de destrucción, rasgo que las ayuda en sus propósitos.

Los **eslizones** fueron desarrollados por los Ancestrales cuando se dieron cuenta de que necesitaban servidores intelectualmente más avanzados que los saurios. Los eslizones resultan mucho más efectivos en grupos numerosos y no sufren penalizaciones al movimiento cuando se desplazan por el agua. Pueden estar equipados con arcos o jabalinas en cuyas puntas untan una sustancia venenosa. También pueden montar en **gélidos** e incluso pueden ir acompañados por los monstruosos **kroxigores**, los primos mayores de los saurios.

Naturalmente, las tropas de los Hombres Lagarto están respaldadas por parientes más primitivos como las **salamandras**, que escupen veneno, los **terradores**, que son capaces de volar, y los gigantescos **estegadores**, lagartos de tamaño descomunal que transportan a los eslizones sobre su lomo. Incluso las junglas ponen de su parte y los **enjambres de la jungla** se deslizan hacia la batalla.



Ejércitos Warhammer: Hombres Lagarto es la guía esencial para crear un ejército de Hombres Lagarto. En este suplemento de 80 páginas podrás encontrar la lista de ejército y las reglas que necesitas para llevar este ejército al campo de batalla, además de reglas especiales, trasfondo, consejos de pintura y mucho más.



Venerable Cacique Kroak



Mago sacerdote slann

El inflado mago sacerdote slann es llevado a la batalla por los saurios más fuertes y consagrados de entre los elegidos para entrar a formar parte de la elite de la guardia del templo. Los sacerdotes slann son, quizá, los magos más poderosos del universo de Warhammer.

De vez en cuando, un desove de eslizones se compone de un solo individuo. Estos eslizones tienden a estar en especial sintonía con las energías mágicas o destinados a ser grandes héroes. Acostumbran a ser profetas, chamanes, sirvientes personales de los slann o incluso poderosos guerreros. Son estos eslizones los que van a los altares de los Ancestrales y realizan rituales de sacrificio.



Chamán eslizón



Legendario Kroq Gar



Vicjaestirpes

UNIDADES BÁSICAS



Hostigadores eslizones de plástico



Enjambres de la jungla

Los saurios son criaturas feroces de movimiento y mentes lentas. Posiblemente, los Ancestrales creasen estas criaturas a partir de cocodrilos o lagartos prehistóricos que encontraron en los pantanos de Lustria. Estas criaturas son más inteligentes que aquellas a partir de las que se crearon y, al ser capaces de caminar a dos patas, pueden empuñar armas; aunque perdieron la rapidez que sus cuatro patas confieren a los cocodrilos y la habilidad para nadar.



Saurios de plástico



Guardia del templo



Capitán de la guardia del templo

Portaestandarte y músico de la guardia del templo

UNIDADES ESPECIALES

Los kroxigores son los primos gigantes de los saurios, criados para obtener fuerza bruta. Son enormes y poderosas criaturas y su intelecto es todavía más limitado que el de los saurios. No obstante, obedecen diligentemente las órdenes que reciben, lo que demuestra que son capaces de comprender muchas más cosas de lo que su brutal apariencia da a entender. Los kroxigores poseen unas escamas extremadamente duras y protuberancias óseas que protegen su espalda.



Kroxigores

Los terradones anidan en las cimas de la jungla, a cientos de metros del suelo, y son peligrosos depredadores. Su afinada vista les permite atravesar sin problemas la penumbra de la selva con la mirada, por lo que pueden detectar a su presa a grandes distancias. Dan caza a todo lo que sea del tamaño de un ser humano o menor, desde pájaros que sobrevuelan las copas de los árboles a animales que merodean por el suelo e intrusos que vagan desprevenidos por la selva. Sus enormes y coriáceas alas pueden impulsarlos a gran velocidad. Además, son tremendamente ágiles, lo que les permite volar a máxima velocidad a través de la densa jungla esquivando ramas, lianas y árboles. También son planeadores expertos y pueden permanecer en el aire durante días sirviéndose de las corrientes de aire más calientes que se elevan desde la jungla.

Los eslizones han aprendido a montar en los terradones. Estos jinetes de terradón son muy útiles en batalla, puesto que pueden volar por encima del grueso del ejército, detectar la posición del enemigo y atacarle súbita y silenciosamente. Los eslizones lanzan jabalinas a lomos de los terradones y estos atacan con sus afilados picos, que están llenos de pequeños dientes que cortan como una sierra. Descienden de los cielos con poderosas batidas de sus alas e intentan atrapar a sus presas o enemigos con sus fuertes garras, los levantan por el aire y luego los dejan caer desde una altura enorme para que se rompan el cuello.



Terradones



Eslizones camaleón



Guerreros gelidos

Las hostiles junglas son el hogar de fantásticas criaturas a cual más mortífera. Los estegadones se encuentran entre algunas de las más grandes y peligrosas. Estos seres ya vivían en Lustria cuando llegaron los Ancestrales. Gigantescos y acorazados, se alimentan de todo aquello que encuentran a su paso, desde la variada vegetación hasta la carne de aquellos que cometen la equivocación de interponerse en su camino. Son lo suficientemente fuertes como para arrancar árboles de raíz y pueden partir rocas con sus patas. Para protegerse del calor de la selva, los estegadones enfrían su cuerpo sumergiéndose en los pantanos y confían en que su dura piel los proteja de los cocodrilos y de los voraces peces que infestan esas aguas.

La cresta frontal de los estegadones está protegida por unos enormes cuernos y su cuerpo está recubierto de espinas y placas óseas. Tienen unas pesadas colas acabadas en pinchos que pueden agitar con efectos devastadores. Además, son extremadamente territoriales. Un estegadón atacará a toda criatura que invada su territorio. Las disputas entre dos estegadones macho pueden ser oídas a kilómetros de distancia cuando sus rugidos recorren la jungla. Estos combates pueden durar días y solo terminan cuando uno de los dos muere.

En batalla, se afianzan castillos sobre la espalda de estas bestias y estos se llenan de eslizones. Los estegadones son terroríficos y letales en combate, capaces de destruir a todo aquel que sea enemigo de los Hombres Lagarto.



Estegadón

Las salamandras son gigantescos anfibios depredadores que habitan en los pantanos y en los estuarios de las junglas. Son seres que se mueven rápidamente tanto en el agua como en la tierra y, además, son cazadores voraces. Su método preferido para dar caza a una presa terrestre es acercarse a ella desde el agua. Cuando la víctima está a su alcance, le lanzan un escupitajo de un líquido flamígero y altamente corrosivo que quema e incapacita a su presa antes de que la devoren con sus poderosas mandíbulas. Las salamandras lanzarán este escupitajo si están cazando o si se ven amenazadas. Dentro de su cuerpo hay un órgano que produce este terrible veneno. Tienen un temperamento muy violento, pero, aun así, suelen ser capturadas y criadas por batidores eslizón para que los ayuden a dar caza a criaturas de la selva. En batalla, las salamandras son dirigidas contra el enemigo, aunque son tan agresivas que tampoco hay que azuzarlas mucho. De hecho, lo normal es que los batidores eslizón tengan que utilizar todas sus fuerzas para evitar que las salamandras se lancen directamente contra el enemigo.



Salamandras

SUPLEMENTOS

Ejércitos Warhammer: Hombres Lagarto
(80 páginas)

CAJAS DE HOMBRES LAGARTO

Mago sacerdote slann
(1 miniatura por caja)

Venerable Cacique Kroak
(1 miniatura por caja)

Legendario Kroq-Gar
(1 miniatura por caja)

Guerreros saurios
(16 miniaturas de plástico por caja)

Guerreros eslizones
(8 miniaturas de plástico por caja)

Estegadón
(1 miniatura por caja)

Guerreros gélidos
(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE HOMBRES LAGARTO

Viejaestirpe
(1 miniatura por blister)

Enjambres de la jungla
(2 por blister)

Terradón
(1 miniatura por blister)

Salamandra
(1 salamandra y 3 eslizones por blister)

Eslizones camaleón
(3 miniaturas por blister)

Chamán eslizón
(1 miniatura por blister)

Króxigor
(1 miniatura por blister)

Grupo de mando de la guardia del templo
(2 miniaturas por blister: portaestandarte y músico)

Capitán de la guardia del templo
(1 miniatura por blister)

Saurios guardianes del templo
(2 miniaturas por blister)

Guerreros gélidos
(1 miniatura por blister)

— ELFOS SILVANOS —

Los Elfos Silvanos han habitado el Viejo Mundo desde tiempos antiguos y adaptaron su estilo de vida a su nuevo hogar, el reino arbóreo de Athel Loren. Aquellos que osan invadir estos bosques son eliminados rápida y silenciosamente por los Elfos Silvanos y sus aliados, las criaturas del bosque e, incluso, el propio bosque.



La lista de ejército de los Elfos Silvanos se puede encontrar en el suplemento Manuscritos de Altdorf Tomo III y en la página web de Games Workshop: www.games-workshop.es.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE ELFOS SILVANOS

Un comandante elfo silvano dispone de una amplia variedad de tropas para que acudan en su ayuda en caso de necesidad. Pero no solo dispone de numerosos tipos de tropas, sino que, durante sus años en el reino del bosque, los Elfos Silvanos han contado con la ayuda de los habitantes del lugar, a los que pueden recurrir en caso de extrema necesidad.

La principal defensa con la que cuenta el bosque son las cantidades ingentes de **arqueros** que son, sin duda, los mejores tiradores del Viejo Mundo, capaces de disparar más lejos y con mayor puntería que nadie. Armados con lanzas, los **guardianes del bosque** forman la fuerza principal de defensa. Estas dos unidades son la base de cualquier ejército elfo silvano.

Algunos Elfos Silvanos han desarrollado notables habilidades y técnicas de combate. Los **exploradores** son arqueros excepcionales que se dedican a patrullar el bosque tendiendo emboscadas a los intrusos y explorando el terreno por delante del cuerpo principal del ejército elfo silvano. Los mejores exploradores se convierten en **forestales**, que suelen colocar trampas mortales para los más incautos. Pero no todos los Elfos Silvanos dependen de los arcos largos: los **bailarines guerreros** son las tropas de combate cuerpo a cuerpo más conocidas (y merecidamente temidas). En batalla, interpretan unas danzas artísticas y gráciles, pero letales para sus adversarios. Las únicas tropas de caballería, los **caballeros elfos silvanos**, se utilizan para atacar con dureza el corazón del ejército enemigo antes de desaparecer

con rapidez internándose en la espesura. Los Elfos Silvanos también disponen de halcones gigantes que sirven de montura a los **jinetes de halcón**. Estos aparecen de la nada y se lanzan inesperadamente sobre las tropas y las máquinas de guerra enemigas. Los Elfos Silvanos pueden contar también con la ayuda de otros habitantes del bosque de Athel Loren: los antiquísimos **hombres árbol**, que pueden aplastar con contundencia a la mayoría de enemigos, y las **driades**, que son criaturas vengativas que pueden cambiar de forma a voluntad. Y los **dragones forestales**, que viven en las grandes escarpaduras del bosque, también suelen ayudar a los Elfos Silvanos.

— COMANDANTES Y HÉROES —



Mago elfo silvano en halcón



Hechiceros elfos silvanos

COMANDANTES Y HÉROES



Señor del bosque en dragón forestal



General elfo silvano montado en corcel

UNIDADES BÁSICAS



Lanceros elfos silvanos y grupo de mando



Grupo de mando elfo silvano



Arqueros elfos silvanos y grupo de mando

UNIDADES BÁSICAS



Caballeros elfos silvanos
y grupo de mando



Arqueros elfos silvanos de plástico

El Bosque de Loren está rodeado de páramos y llanuras con algún que otro barranco, grupos de árboles pequeños y multitud de matorrales, helechos y brezos. Esta franja de tierra salvaje conforma las fronteras exteriores del reino de los Elfos Silvanos que los caballeros elfos silvanos de la estirpe de Equos se encargan de patrullar día y noche.

UNIDADES ESPECIALES



Driades



Exploradores elfos silvanos



Águilas gigantes
(las mismas que aparecen en la sección de los Altos Elfos)



Paladín de los bailarines guerreros

Bailarines guerreros

Las tropas voladoras son formidables para atacar la zona más expuesta del ejército enemigo. Los jinetes de halcón pueden destrozar las máquinas de guerra o perseguir con facilidad a unidades que estén huyendo.



Jinetes de halcón con lanza



Jinetes de halcón con arco

UNIDADES SINGULARES

Son pocas las tropas que pueden resistir la furia de los hombres árbol. Son criaturas gigantescas y testarudas que, a menos que las golpees y les causes heridas, ¡se niegan a desmoralizarse!



Hombres árbol



Los forestales son hostigadores y pueden colocar trampas mortales. Además, son tan sigilosos que pueden desplegar prácticamente en cualquier sitio. Pueden disparar una andanada tras otra de flechas mientras permanecen indetectados en la seguridad del bosque.



Forestales

CAJAS DE ELFOS SILVANOS

Arqueros elfos silvanos de plástico
(8 miniaturas de plástico por caja)

Señor del bosque en dragón forestal
(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE ELFOS SILVANOS

Driades
(2 miniaturas por blister)

Elfos Silvanos forestales
(2 miniaturas por blister)

Exploradores elfos silvanos
(3 miniaturas por blister)

Caballero elfo silvano con lanza
(1 miniatura por blister)

Caballero elfo silvano con arco
(1 miniatura por blister)

Grupo de mando de caballeros elfos silvanos
(1 miniatura por blister: campeón, portaestandarte o músico)

Jinete de halcón elfo silvano con lanza
(1 miniatura por blister)

Jinete de halcón elfo silvano con arco
(1 miniatura por blister)

Bailarines guerreros
(3 miniaturas por blister)

Paladín de los bailarines guerreros
(1 miniatura por blister)

Grupo de mando elfo silvano
(3 miniaturas por blister: campeón, portaestandarte y músico)

Guardianes del bosque con lanza
(3 miniaturas por blister)

Guardianes del bosque con arco
(3 miniaturas por blister)

General elfo silvano en corcel
(1 miniatura por blister)

Hechiceros elfos silvanos
(2 miniaturas por blister)

Mago elfo silvano en halcón
(1 miniatura por blister)

Águila gigante
(1 miniatura por blister)

Hombre árbol
(1 miniatura por blister)

Elfos Oscuros

Hace miles de años, el reino élfico se sumergió en una guerra civil. Los Elfos Oscuros renegaron de sus tradiciones ancestrales y abrazaron los poderes de la hechicería oscura. Fueron expulsados a las gélidas tierras de Naggaroth, desde donde están todavía planeando su venganza.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO ELFO OSCURO

Aunque pequeños en cuanto a su número, los ejércitos elfos oscuros están respaldados por una gran cantidad de peligrosas tropas. Entre ellas, se encuentran los **guerreros elfos oscuros**, valientes luchadores, las unidades de **lanceros** con sus lanzas afiladas y los **ballesteros** con sus mortíferas ballestas de repetición. Estas tropas componen el grueso del amenazante ejército elfo oscuro.

En las gélidas tierras de Naggaroth, los Elfos Oscuros han desarrollado muchas habilidades letales. Procedentes de las Arcas Negras, destacan los **corsarios**, marinos expertos en cortar gargantas que utilizan piel de dragón marino como armadura. La **guardia negra**, guerreros muy potentes y bien equipados, constituye la guardia personal del Rey Brujo. Las tropas más sangrientas son las **Elfas brujas**, depravadas mujeres guerreras que utilizan su velocidad, su dominio de las armas y su salvaje ferocidad para acabar con cualquier oponente con el que se enfrenten. Para la caballería, los Elfos Oscuros disponen de los veloces **jinetes oscuros**, que suelen colocarse al frente del ejército para espiar, sembrar el terror y provocar una auténtica carnicería en las tropas enemigas. Y, como caballería pesada, cuentan con los **caballeros gélidos**, guerreros altamente especializados que emprenden la batalla a lomos de enormes y salvajes reptiles.

En las páginas siguientes encontrarás una amplia selección de fotografías de casi toda la gama de miniaturas de Elfos Oscuros. Estos guerreros de corazón tan frío como la gélida tierra en que viven siembran el terror en tu adversario antes de que la batalla comience.



Ejércitos Warhammer: Elfos Oscuros es la guía esencial para organizar el ejército elfo oscuro. En su interior encontrarás la lista completa del ejército con su amplia variedad de tropas, reglas especiales, trasfondo, consejos de pintado de miniaturas y mucha más información.

Comandantes y héroes



Shadowblade



Morathi, la hechicera bruja



Malus Darkblade, noble de Hag Graef



Malekith, Rey Brujo de Naggaroth

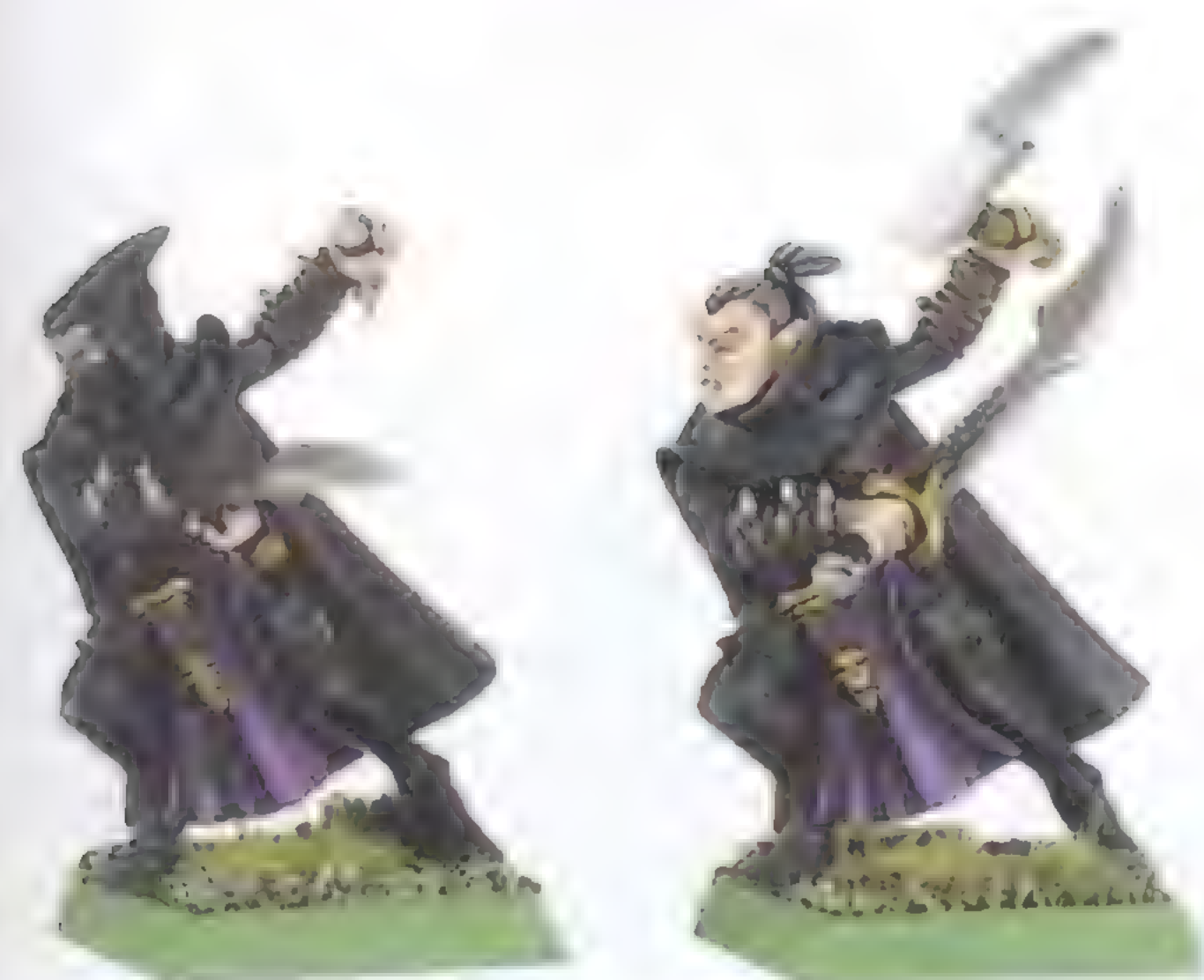
Comandantes y héroes



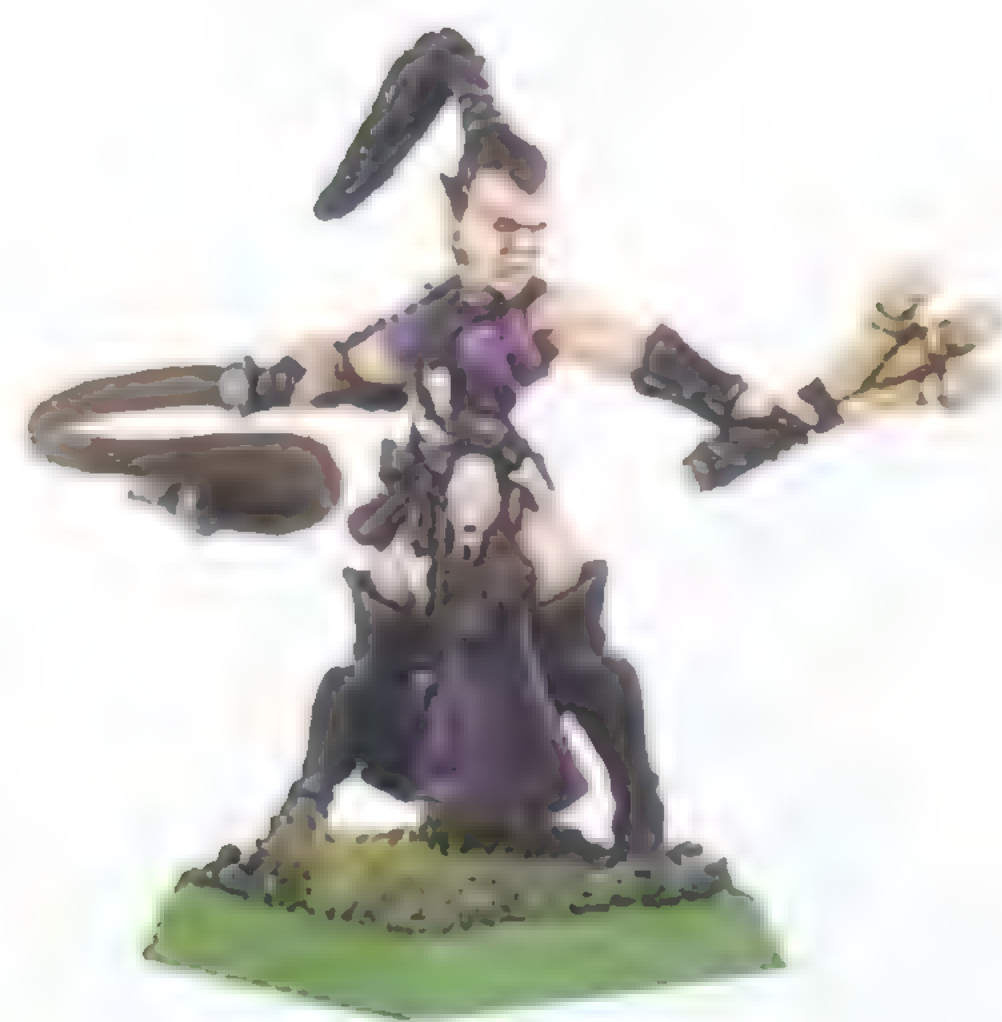
Hechicera elfa oscura



Señor de las bestias en mantícora



Asesinos elfos oscuros



Señor de las bestias

Unidades básicas



Guerreros elfos oscuros
y grupo de mando de plástico



Jinetes elfos oscuros y grupo de mando



Corsarios elfos oscuros y grupo de mando

Unidades especiales

Mientras que la mayoría de Elfos Oscuros viven en la seguridad de las ciudades fortificadas, las sombras de las Montañas Espinazo Negro constituyen una notable excepción. Las sombras son una hermandad de guerreros silenciosos y letales que guardan los pasos del Oeste. Viven apartados del resto de la sociedad de los Elfos Oscuros, librando una guerra inacabable contra los enemigos de Malekith.



Sombras



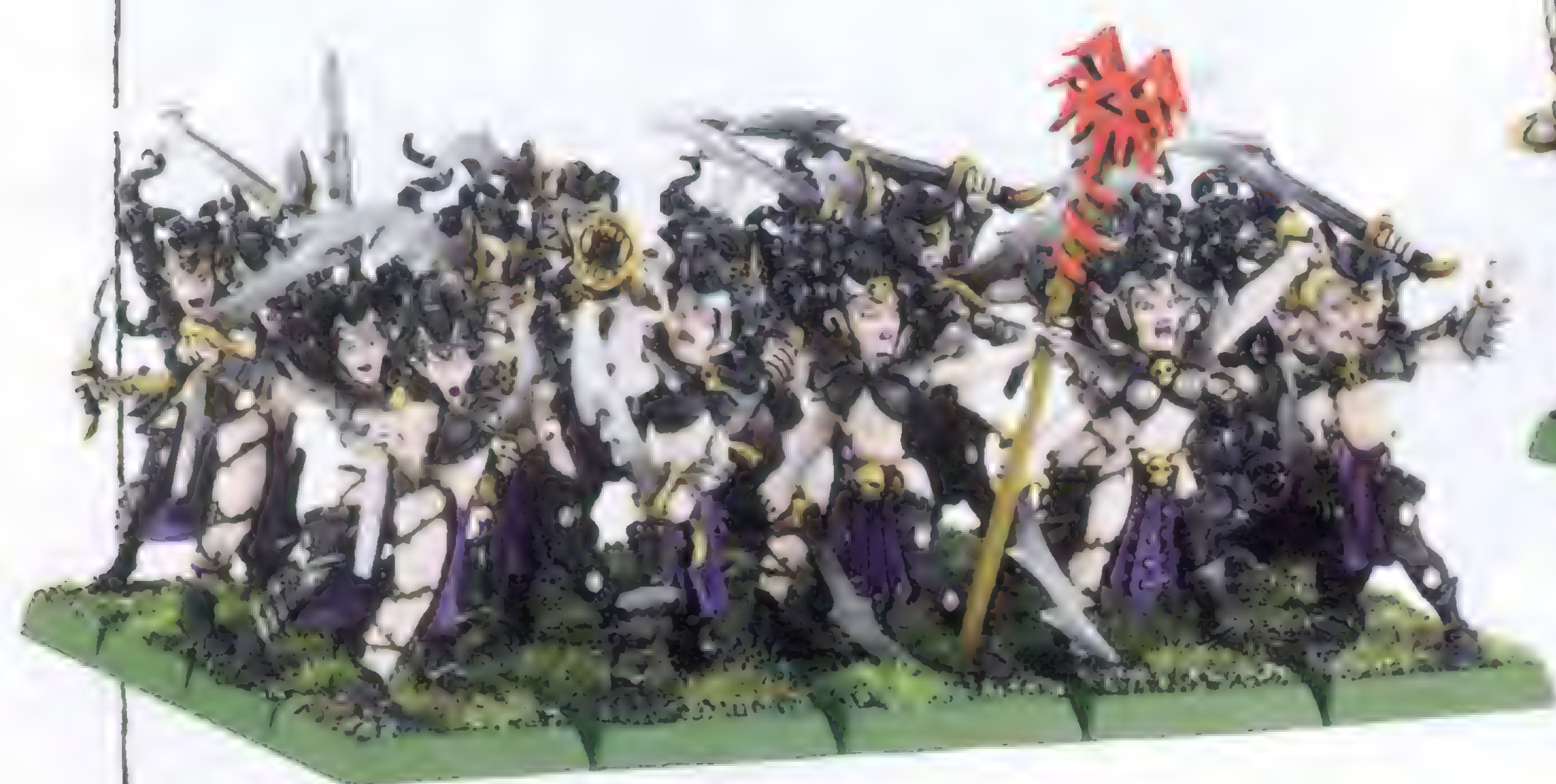
Arpías



Carro de gélidos elfo oscuro



Caballeros gélidos y grupo de mando



Elfas brujas y grupo de mando



Verdugos y grupo de mando

Unidades singulares

La hidra de guerra es un monstruo gigantesco, una criatura procedente de las oscuras cavernas bajo las Montañas Espinazo Negro. Se trata de una bestia terrorífica provista de escamas y muchas cabezas que escupen humo y fuego y están dotadas de largos colmillos con los que destrazan a sus enemigos.



Caldero de sangre



Hidra de guerra



Guardia negra y grupo de mando



Lanzavirotes
Destripador elfo oscuro

SUPLEMENTO DEL JUEGO

Ejércitos Warhammer: Elfos Oscuros
(80 páginas)

CAJAS DE ELFOS OSCUROS

Guerreros elfos oscuros
(20 miniaturas de plástico por caja)

Malekith, Rey Brujo de Naggaroth
(1 miniatura por caja)

Carro de gélidos elfo oscuro
(1 miniatura por caja)

Caldero de sangre
(1 miniatura por caja)

Hidra de guerra
(1 miniatura por caja)

Señor de las bestias en mantícora
(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE ELFOS OSCUROS

Morathi, la hechicera bruja
(1 miniatura por blister)

Malus Darkblade
(1 miniatura por blister)

Señor de las bestias elfo oscuro
(1 miniatura por blister)

Asesinos elfos oscuros
(2 miniaturas por blister)

Arpías
(2 miniaturas por blister)

Lanzavirotes Destripador
(1 miniatura por blister)

Hechicera elfa oscura en gélido
(1 miniatura por blister)

Elfas brujas
(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de Elfas brujas
(3 miniaturas por blister)

Corsarios elfos oscuros
(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de corsarios
(3 miniaturas por blister)

Hechicera elfa oscura
(1 miniatura por blister)

Verdugos elfos oscuros
(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de verdugos
(3 miniaturas por blister)

Guardia negra
(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de la guardia negra
(3 miniaturas por blister)

Sombras elfos oscuros
(3 miniaturas por blister)

Jinete elfo oscuro
(1 miniatura por blister)

Grupo de mando de jinetes elfos oscuros
(1 miniatura por blister)

Gélido elfo oscuro
(1 miniatura por blister)

Shadowblade
(1 miniatura por blister)

— ORCOS Y GOBLINS —

Como una gigantesca marea verde que se estrella contra el paisaje, las salvajes hordas de Orcos y Goblins siembran la destrucción y la desolación a su paso. Las peñas de pieles verdes surgen con un estrépito ensordecedor obligando a sus enemigos a correr para ponerse a salvo



CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE ORCOS Y GOBLINS

Los Orcos y Goblins son uno de los ejércitos más impredecibles y variopintos de Warhammer, con tantos tipos de tropas especiales que no podrás decidirte por uno antes que por otro. Además, si pueden dejar de discutir entre ellos el rato suficiente como para atacar, son prácticamente imparables.

La clave para conseguir la victoria con este ejército ha residido siempre en sus tropas, montones de tropas. Entre las tropas básicas encontramos a los **guerreros orcos** y sus primos más fieros, los **Orcos salvajes**. Para apoyar estas tropas existen hordas de **Goblins** y **Goblins nocturnos** con las que puedes formar unidades de tropas diminutas con un reducido coste en puntos pero muy valiosas en combate, pues sirven para absorber las bajas causadas por el fuego enemigo o, simplemente, para superar en número a sus adversarios. También encontrarás gran cantidad de tropas de elite, como los **Orcos grandotez** y los **Orcos Negros**, que son muy duros y fuertes (incluso para los Orcos). En una horda encontrarás también diferentes formas de caballería, desde los astutos y rápidos **jinetes de lobo goblins** hasta la carga brutal de los **Orcos jinetez de jabalí**. No tenemos suficiente espacio para ahondar en más detalles sobre la gran cantidad de tropas disponibles, desde los débiles Goblins hasta la gran variedad de **trolls**, la letal **serpiente alada**, el imponente **gigante** y muchas otras.

Los pieles verdes poseen también máquinas de guerra. Podrás elegir entre el **lanzapietroz**, el **karro de lobos goblin**, la certera **katapulta lanzagoblinz** y la **vagoneta de ataque snotling**. En las próximas páginas encontrarás ejemplos de casi todos los tipos

de tropas de Orcos y Goblins, así que eleva tu mirada hacia el cielo, grita "¡Waaagh!" con toda la potencia de tus pulmones y prepárate para el combate.

PEÑA DE ORCOS Y GOBLINS

La caja de Peña de Orcos y Goblins contiene un ejército completo de Orcos y Goblins. Puedes utilizarla para comenzar tu ejército de Orcos y Goblins o para ampliar uno ya existente.



Esta caja contiene:

- 1 kaudillo orco
- 19 guerreros orcos, incluido el grupo de mando
- 18 arkeros orcos, incluido el grupo de mando
- 10 jinetes de lobo goblin, incluido el grupo de mando
- 1 karro de jabalies orco

COMANDANTES Y HÉROES



Kaudillo orco montado en serpiente alada



Jefe orco jinete de jabali



Chamán orco salvaje



Chamán orco



Chamanes goblins



Grimgor Piel'hierro, jefe orco negro



Wurrzag, chamán orco salvaje

UNIDADES BÁSICAS



Goblins Nocturnos con redes



Orcos Salvajes y grupo de mando



Snotlings



Guerreros orcos y grupo de mando



Fanáticos goblins nocturnos



Goblins Nocturnos y grupo de mando



Jinetes goblins de lobo y grupo de mando



Goblins y grupo de mando

UNIDADES ESPECIALES



Héroe orco zalvaje montado en jabali



Orco Zalvaje jinete de jabali



Orcos Negroz y grupo de mando



Orcos jinetez de jabali y grupo de mando



Lanzapinchoz goblin



Karro de jabalies orco



Lanzapiedroz goblin



Karro de lobos goblin

El karro de lobos goblin causa estragos y abre un sangriento camino entre las tropas que se encuentra a su paso.



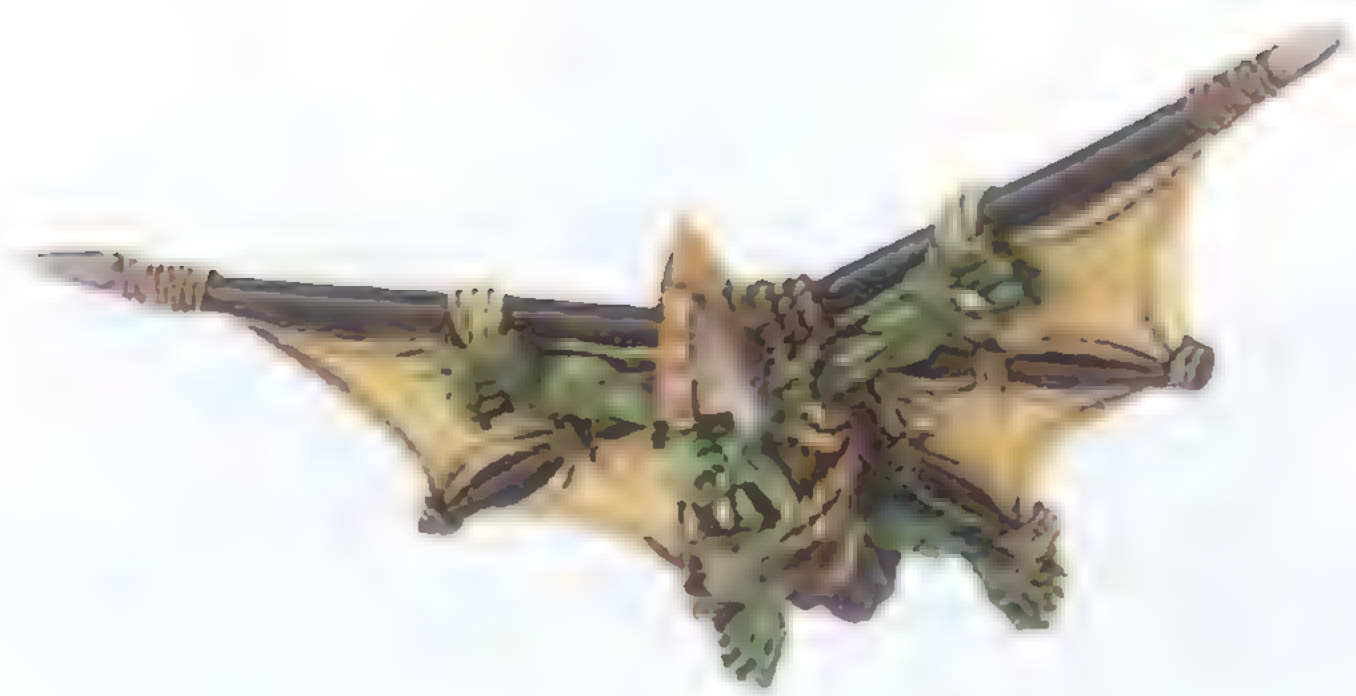
Pastores de garrapatos



Garrapatos saltarines

UNIDADES SINGULARES

La katapulta lanzagoblinz no tiene un radio o línea de visión restringidos, sino que puede disparar a cualquier punto del campo de batalla para causar una gran destrucción en el objetivo sobre el que caiga el Goblin volador.



Katapulta lanzagoblinz



Gigante



Vagoneta de ataque snotling



Trolls de río

Los trolls de río, además de ser grandes, estúpidos y apestar a pescado, poseen una piel viscosa que les sirve para que los ataques de los enemigos les reboten sin causarles daño alguno.



Trolls de piedra

Los trolls de piedra comen cualquier cosa (¡hasta rocas si no encuentran nada mejor!). Al digerir las rocas en sus estómagos, los trolls de piedra asimilan la resistencia natural a la magia que las piedras han ido acumulando a lo largo de los años. De esta forma, los trolls de piedra adquieren una resistencia natural a los hechizos enemigos.

SUPLEMENTOS

Ejércitos Warhammer: Orcos y Goblins
(80 páginas)

CAJAS DE ORCOS Y GOBLINS

Peña de Orcos y Goblins

Regimiento de guerreroz orcos

Karro de lobos goblin
(1 miniatura en caja y estandarte a color)

Katapulta lanzagoblinz
(1 katapulta y su dotación por caja)

Vagoneta de ataque snotling
(1 vagoneta y su tripulación por caja)

Jefe orco montado en serpiente alada

Lanzapiedroz goblin
(1 lanzapiedroz y su tripulación por caja)

Karro de jabalies orco

Regimiento de Goblins

Regimiento de Goblins Nocturnos

Gigante
(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE ORCOS Y GOBLINS

Chamán orco
(1 miniatura por blister)

Orco jinete de jabalí con lanza
(1 miniatura por blister)

Guerreroz orcos zalvajez
(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de los guerreroz orcos zalvajez
(3 miniaturas por blister)

Chamán orco zalvaje
(1 miniatura por blister)

Orcos Negroz
(2 miniaturas por blister)

Grupo de mando de los Orcos Negroz
(2 miniaturas por blister: portaestandarte y músico)

Jinete de jabalí orco zalvaje
(1 miniatura por blister)

Grupo de mando de los jinetes de jabalí orcos zalvajes
(1 miniatura por blister)

Grupo de mando de los jinetes de jabalí
(1 miniatura por blister)

Troll de río
(1 miniatura por blister)

Troll de piedra
(1 miniatura por blister)

Kaudillo orco en jabalí
(1 miniatura por blister)

Snotlings
(9 miniaturas por blister)

Fanáticos goblins nocturnos
(3 miniaturas por blister)

Goblins Nocturnos con redes
(3 miniaturas por blister)

Pastores de garrapatos
(4 miniaturas por blister)

Garrapatos saltarines
(2 miniaturas por blister)

Chamán goblin
(1 miniatura por blister)

Lanzapinchoz Goblin
(1 lanzapinchoz y su dotación por blister)

Grimgor Piel'hierro
(1 miniatura por blister)

Wurrzag, Chamán Orco Zalvaje
(1 miniatura por blister)



- REYES FUNERARIOS -

El antiguo reino de Nehekhara fue en su tiempo la mayor civilización sobre la faz de la tierra. Sin embargo, la traición del gran nigromante, Nagash, cientos de años antes del nacimiento de Sigmar, destruyó casi por completo este reino y lo esclavizó. Resucitados a una no vida inmortal, los Reyes Funerarios de Nehekhara dirigen sus legiones de No Muertos y luchan para defender sus tierras de los ataques de razas inferiores y para expandir sus dominios aún más.

CÓMO COLECCIONAR UN EJÉRCITO DE REYES FUNERARIOS

Un ejército de Reyes Funerarios tiene un estilo de juego único. En un principio, sus tropas parecen tener un elevado coste en puntos, ser lentas y no muy buenas en combate. No obstante, cuando son apoyadas por las estupendas habilidades para la lucha que tienen tanto los **Reyes Funerarios** como los **príncipes** y reciben el ánimo de los cánticos de los **sacerdotes funerarios**, resultan devastadoras. Se requiere gran atención a la hora de seleccionar y planificar un ejército de los Reyes Funerarios. Una cuidadosa coordinación de tropas, cánticos y objetos mágicos puede convertir una pila de huesos en un disciplinado y letal ejército.

Un ejército de los Reyes Funerarios desplegado sobre el campo de batalla es uno de los espectáculos más impresionantes del mundo de Warhammer. Filas y filas de relucientes huesos cubiertos de oro y bronce constituyen una imagen maravillosa e intimidatoria. Con que sepas un par de técnicas de pintado, podrás tener lista rápidamente una gran fuerza que llevar a la batalla. Si puedes pintar huesos, ¡puedes pintar un ejército de Reyes Funerarios!



En este libro encontrarás:

El florecer de Nehekhara. La historia de la antigua Nehekhara, descripciones y mapas de las tierras de los Reyes Funerarios y mucha más información.

Las legiones de los Reyes Funerarios. Detalles y reglas de los personajes, guerreros, monstruos y máquinas de guerra de los ejércitos de los Reyes Funerarios. Reglas para los cánticos de los sacerdotes funerarios y objetos mágicos con los que equipar a tus héroes.

Los ejércitos de Khemri. Una lista completa de todos los diferentes tipos de tropa de entre los que puedes elegir para desplegar un ejército de Reyes Funerarios.

Señores de Nehekhara. Detalles de dos de los más importantes gobernantes de la Tierra de los Muertos: el todopoderoso Settra, Rey Funerario de Khemri, y la Gran Reina Khalida Neferher.

La Tierra de los Muertos. Más información de trasfondo, consejos tácticos para los generales de los Reyes Funerarios y una hoja con tablas de referencia rápida.

CAJA DE EJÉRCITO DE LOS REYES FUNERARIOS

La Caja de ejército de los Reyes Funerarios es excelente tanto para empezar a coleccionar un ejército de Reyes Funerarios como para ampliarlo. Extremadamente versátil, con un ejército de Reyes Funerarios puedes destrozar con facilidad una formación defensiva, ya sea mediante una lluvia de dardos, la caballería esquelética o los letales carros de guerra.



La caja de ejército de los Reyes Funerarios contiene:

- 32 guerreros esqueleto
- 3 carros de guerra
- 8 esqueletos a caballo

COMANDANTES Y HEROES



Rey Funcionario



Reina Funcaria Khalida



Settra el Imperecedero



Portaestandartes de los Reyes Funcarios



Rey Funcario en carro de guerra



Sacerdotes funerarios



Arca de las almas



Guerreros esqueleto con grupo de mando de plástico

Los poderosos ejércitos de los Reyes Funerarios se componen de filas y más filas de bravos soldados que juraron proteger a su rey ante los dioses, incluso después de la muerte. Por este motivo, los huesos de los soldados muertos se recogían de la batalla y se enterraban en la fosa común de la necrópolis del rey al que servían.

Cuando su señor muere, aquellos que han sobrevivido a la batalla marchan por la necrópolis en un vistoso desfile desde el día del entierro de su señor. Siguen formando en regimientos y están preparados para morir. Estos guerreros fueron, en su día, enterrados vivos mientras aún estaban desplegados en el interior de la pirámide de su rey y los iconos funerarios ondeaban orgullosos al viento. Ningún soldado dudó mientras se colocaban las grandes piedras que sellarían su sepulcro. Se mantuvieron firmes hasta que la arena que caía por las trampillas los cubrió por completo. Allí permanecerán hasta que los sacerdotes funerarios los despierten y sean llamados de nuevo a las órdenes de su comandante.



Enjambres funerarios



Caballería esquelética con grupo de mando



Carros de guerra con grupo de mando

Estos guerreros esqueleto combaten como cuando estaban vivos. Cuando la sangre aún corría por sus venas, eran famosos por su disciplina; ahora, una vez muertos, se alinean en filas muy organizadas y compactas que se dirigen al unísono a la batalla. Los arqueros lanzan, con prodigioso acierto, andanadas de saetas que ocultan la luz del sol y cuyas puntas están bendecidas por la Diosa Áspid. A lomos de corceles esqueléticos que una vez fueron orgullosos caballos pura sangre, los regimientos de caballería cabalgan por las dunas del desierto como el viento para trabarse en combate con el enemigo. Mientras tanto, la caballería ligera se mueve hacia el flanco del oponente y lo hostiga con sus flechas.

Estos guerreros de los Reyes Funerarios, leales para toda la eternidad, siguen practicando el arte de la guerra tal y como se hacía hace miles de años.



Buitres de Nehekahara



Golem escorpión

Al igual que vigilaban el palacio en vida, guardan la pirámide una vez muertos. La idea de compartir la vida eterna junto a su rey y de servirle por siempre inspiraba actos de gran valentía entre estos soldados. Preferían morir a retirarse y cargarían contra cualquier enemigo, por muy terrible que fuese o por pérdida que estuviese la batalla. Su bravura dio muchas victorias a los reyes de Nehekahara. A los guardias del sepulcro también se los honraba con una momificación parcial, no tan elaborada como aquella a la que eran sometidos reyes y príncipes funerarios.

La guardia del sepulcro era enterrada con sus mejores armas y armaduras y con ornamentos de oro que probaban lo valientes que habían sido en vida. Descansan en sus sarcófagos, que permanecen de pie en las entradas y accesos a la cámara mortuoria del rey. En ellos se mantienen dormidos hasta que su rey necesite sus habilidades para el combate. Si la tumba es profanada e invadida por intrusos, despertarán y defenderán a su señor. Si el rey despierta y se pone al mando de su ejército para dirigirse a la conquista de las tierras de los vivos, orgulloso en su carro de guerra, ellos se alzarán y formarán a su lado.



Guardia del sepulcro con grupo de mando



Ushabti

UNIDADES SINGULARES

Se cuenta que, en la antigüedad, antes de que se crease el Culto Mortuario, estas criaturas caminaban sobre la tierra y arremetían contra todo lo que se interpusiese en su camino. Cuando el conocimiento y la sabiduría de los sacerdotes funerarios creció, volcaron todos sus esfuerzos en crear una criatura como aquella de la que hablaban las leyendas, ya que ¿quién se atrevería a enfrentarse a ella en combate? Y así nacieron los primeros gigantes de hueso, creados a partir de todo tipo de elementos y animados mediante los mágicos cánticos de los sacerdotes funerarios. Fueron diseñados de manera que pareciesen un gigantesco guerrero de Nehekhar y se los vistió y armó con enormes armaduras y armas tradicionales. Es poco frecuente que los sacerdotes funerarios creen nuevos gigantes de hueso, por lo que la mayoría de los que hoy van a la batalla junto a los Reyes Funerarios fueron creados hace miles de años. Si uno de estos artefactos es destruido, sus piezas sagradas se recuperan y se juntan de nuevo para volver a darle vida.

Los gigantes de hueso permanecen como inmóviles centinelas en las afueras de las antiguas ciudades de Nehekhar, donde guardan las entradas a los valles y lugares más importantes. El poder de estos golems es tan grande que no necesitan los cánticos de los sacerdotes funerarios para salir de su letargo: reaccionarán inmediatamente ante la presencia de extranjeros que no sean bienvenidos, avanzarán implacablemente hacia ellos y los aplastarán con sus imponentes armas.



Gigante de hueso



Lanzacraneos

Se dice que Behedesh, Rey de Zandri, se jactaba de haber inventado este tipo de catapulta y de haber ordenado su construcción. Utilizó el lanzacraneos en muchas batallas y todas sus galeras llevaban al menos uno, lo que le otorgó el dominio del gran río Vitae cuando aún vivía. Cuando consiguió hacerse con el poder absoluto de la orilla oeste del río, alineó cientos de lanzacraneos y disparó contra los reyes y rebeldes apostados en la orilla este del río las miles de cabezas que había seccionado al enemigo. Esto desmoralizó al ejército enemigo, cuyas líneas se rompieron durante la carga definitiva debido al pánico que sentían sus soldados. El rey quiso utilizar esta táctica contra todo aquel contra el que se enfrentara. Ordenó a los sacerdotes que inscribieran jeroglíficos y que conjuraran un hechizo sobre los cráneos decapitados para que estos infundieran el más puro terror en sus enemigos. Y así lo hicieron. Hechizaron los cráneos y las cabezas para que diesen alaridos cuando eran proyectados por el aire, los mismos alaridos que lanzaron en el momento en el que fueron separados de sus cuerpos. El hechizo también hacía que las calaveras ardiesen en llamas etéreas y extrañas. El rey quedó tan impresionado que ordenó que todas las cabezas de sus enemigos fuesen recolectadas como munición para el lanzacraneos.



Casi todas las tropas y elementos de un ejército de Reyes Funerarios pueden ser pintados con la misma técnica para pintar huesos. Toma nota.

El método más simple para pintar huesos es imprimir la miniatura con Blanco Cráneo, aplicar sombras mediante un lavado de tintas y acabar con un pincel seco de un color más claro.

En el ejemplo de la derecha, utilizamos Tinta Marrón para el lavado de tintas y Hueso Deslucido para las luces.

1



Imprima la miniatura con Spray Blanco Cráneo.

2



Aplica un lavado de tintas con Tinta Marrón diluida con agua al 50%.

3



Aplica un pincel seco a toda la miniatura con Hueso Deslucido.

SUPLEMENTOS

Ejércitos Warhammer: Reyes Funerarios
(80 paginas)

CAJAS DE LOS REYES FUNERARIOS

Caja de ejército de los Reyes Funerarios
(ejército en caja)

Carro de guerra de Rey Funerario
(1 miniatura por caja)

Guerreros esqueleto
(16 miniaturas multicomponentes por caja)

Caballería esquelética
(8 miniaturas multicomponentes por caja)

Carros de guerra
(3 miniaturas por caja)

Gigante de hueso
(1 miniatura por caja)

Lanzacráneos
(1 miniatura por caja)

Settra el Imperecedero
(1 miniatura por caja)

Arca de las almas
(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE LOS REYES FUNERARIOS

Sacerdotes funerarios
(2 miniaturas por blister, 1 a caballo)

Rey Funerario
(1 miniatura por blister)

Reina Funeraria Khalida
(1 miniatura por blister)

Guardia del sepulcro
(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de la guardia del sepulcro
(3 miniaturas por blister)

Buitre de Nehekahara
(1 miniatura por blister)

Golem escorpión
(1 miniatura por blister)

Ushabti
(1 miniatura por blister)

Enjambre funerario
(2 miniaturas por blister)

Portaestandartes de los Reyes Funerarios
(2 miniaturas por blister, 1 a caballo)



— CONDES VAMPIRO —

Guerreros largo tiempo muertos marchan de nuevo al frente de estandartes hechos jirones enarbola- dos por manos esqueléticas. Irradian una poderosa magia maligna que despierta a los muertos y obli- ga a las criaturas etéreas a luchar una vez más para sus crueles señores en pos de la venganza, la con- quista del mundo y la inmortalidad.



Ejércitos Warhammer: Condes Vampiro es la guía esencial para formar un ejército de Condes Vampiro. En su interior encontrarás una lista de ejército completa con montones de tropas, reglas especiales, información de trasfondo, consejos de pintado y mucho más.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DE CONDES VAMPIRO

Existen muchas criaturas diabólicas en el mundo de Warhammer, pero ninguna tan terrorífica co- mo las que componen los ejércitos de No Muertos. Creadas por los poderosos Señores Vampiro, las legiones espectrales de los No Muertos marchan con obstinada determinación para enfren- tarse a los ejércitos de los vivos. Solo los mueve un propósito: hacer que todo el mundo esté tan muerto como ellos.

A los ejércitos no muertos jamás les faltarán tropas. Un **señor vampiro** tiene una considera- ble cantidad de guerreros entre los que elegir para las innumerables batallas que deberá librar en el mundo de Warhammer, un mundo en el que los muertos no pueden descansar en paz. Entre las opciones existentes cabe destacar la de los **guerreros esqueleto**, cadáve- res que se han levantado de sus tumbas para luchar gracias a la magia de los malignos **nigromantes**, quienes también responden a la llamada para la batalla. Otra opción es la de los **guardianes de los túmulos**, criaturas que en vida fueron formidables guerreros y que fueron enterradas con sus armas y armaduras. La guardia de los túmulos suele estar apoya- da por los **caballeros negros**, hombres ya muertos que una vez fueron caballeros. Por últi- mo, el **carruaje negro** protege los restos de un vampiro muerto mientras es conducido al campo de batalla (se rumorea que la muerte de miles de humanos tendrá el poder suficien- te para revivir a los vampiros caídos).

Ni siquiera los sencillos cementerios de las aldeas constituyen un refugio para los que han muerto recientemente, que se levantan para formar hordas de **zombis**. Mientras tanto, terro- ríficos **espectros** y **huestes espectrales** acuden desde el plano etéreo, en respuesta a la llamada de la muerte, para helar los corazones de los vivos en su eterno intento de convertir el mundo en un reino no muerto bajo el gobierno indiscutible de los Condes Vampiro.

COMANDANTES Y HÉROES

Los vampiros del clan Dragón Sangriento son los luchadores más poderosos de todos los clanes vampíricos. Son expertos en el arte táctico de la guerra y nadie puede derrotarlos con el acero. Los Condes Vampiro del clan Dragón Sangriento poseen muchos poderes entre los que pueden elegir para aumentar sus habilidades potenciales en combate cuerpo a cuerpo hasta el nivel de poder rivalizar en maestría y poder incluso con los grandes paladines de Khorne que vagan por los Desiertos del Caos.



Vampiros del clan Dragón Sangriento

COMANDANTES Y HÉROES



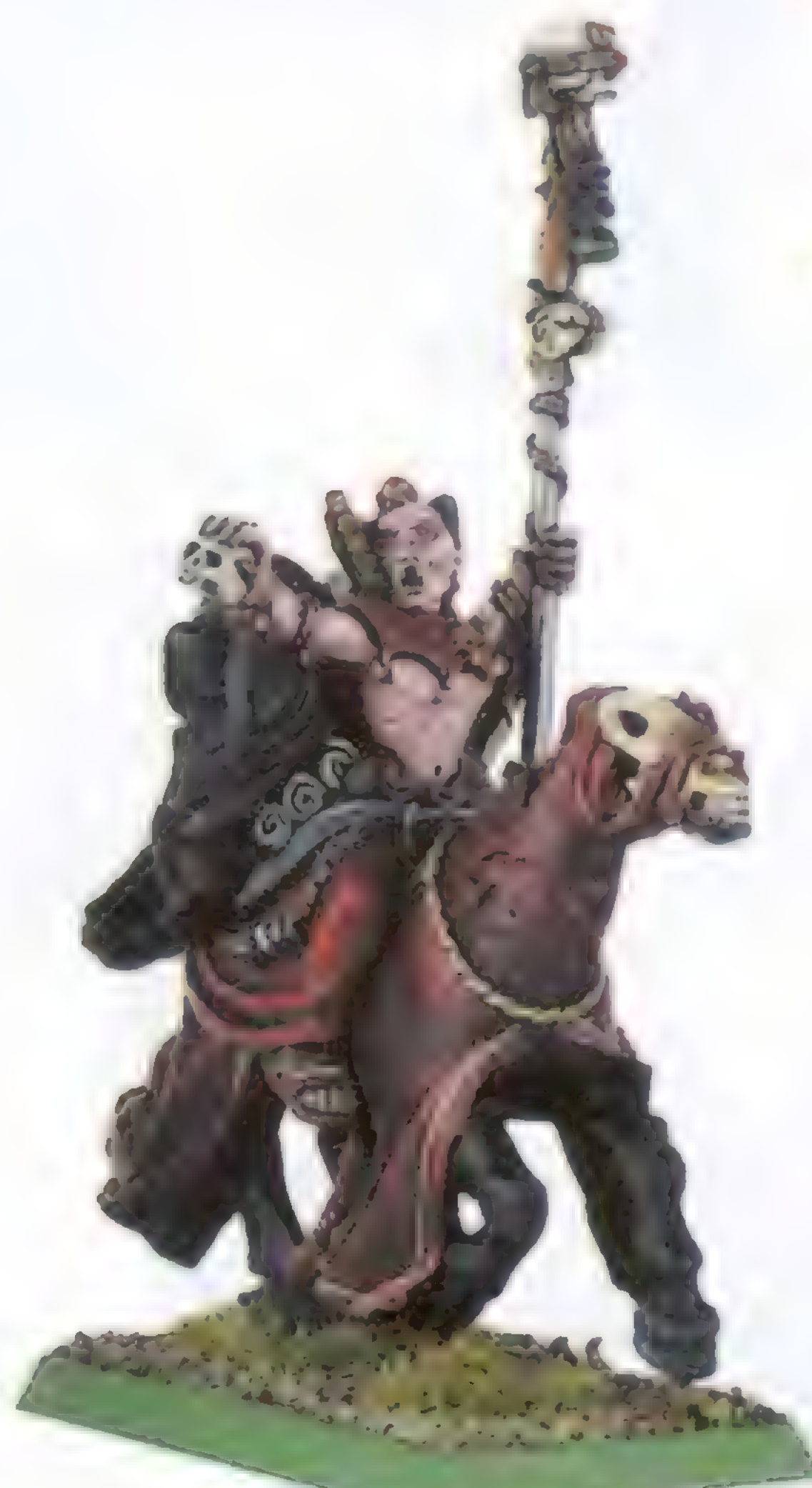
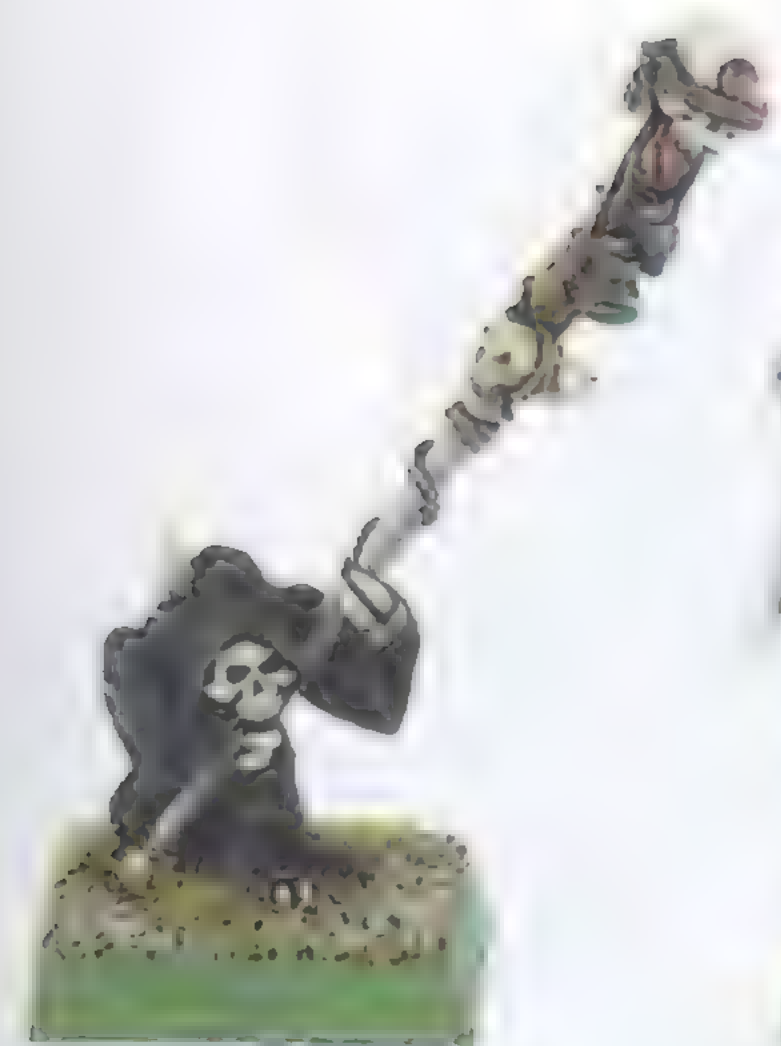
Zacarias el Eterno,
montado en dragón zombi



Vampiro del clan Dragón Sangriento
montado en una pesadilla alada



Señor tumulario montado



Vampiros del clan Necarca y familiares



Vampiros del clan von Carstein

Manfred von Carstein

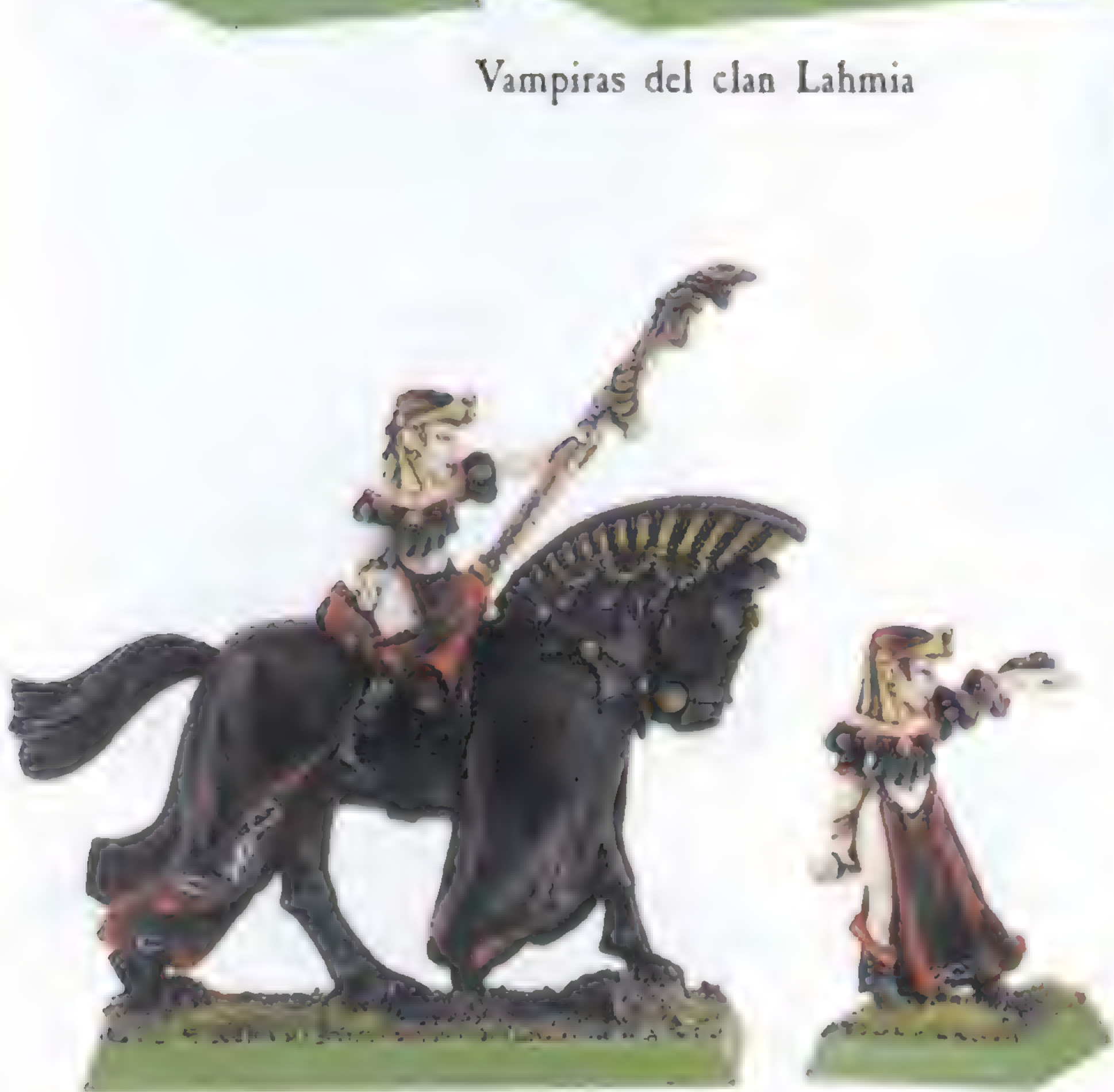
COMANDANTES Y HÉROES



Vampiras del clan Lahmia



Vampiros del clan Strigoi



Vampiras del clan Lahmia



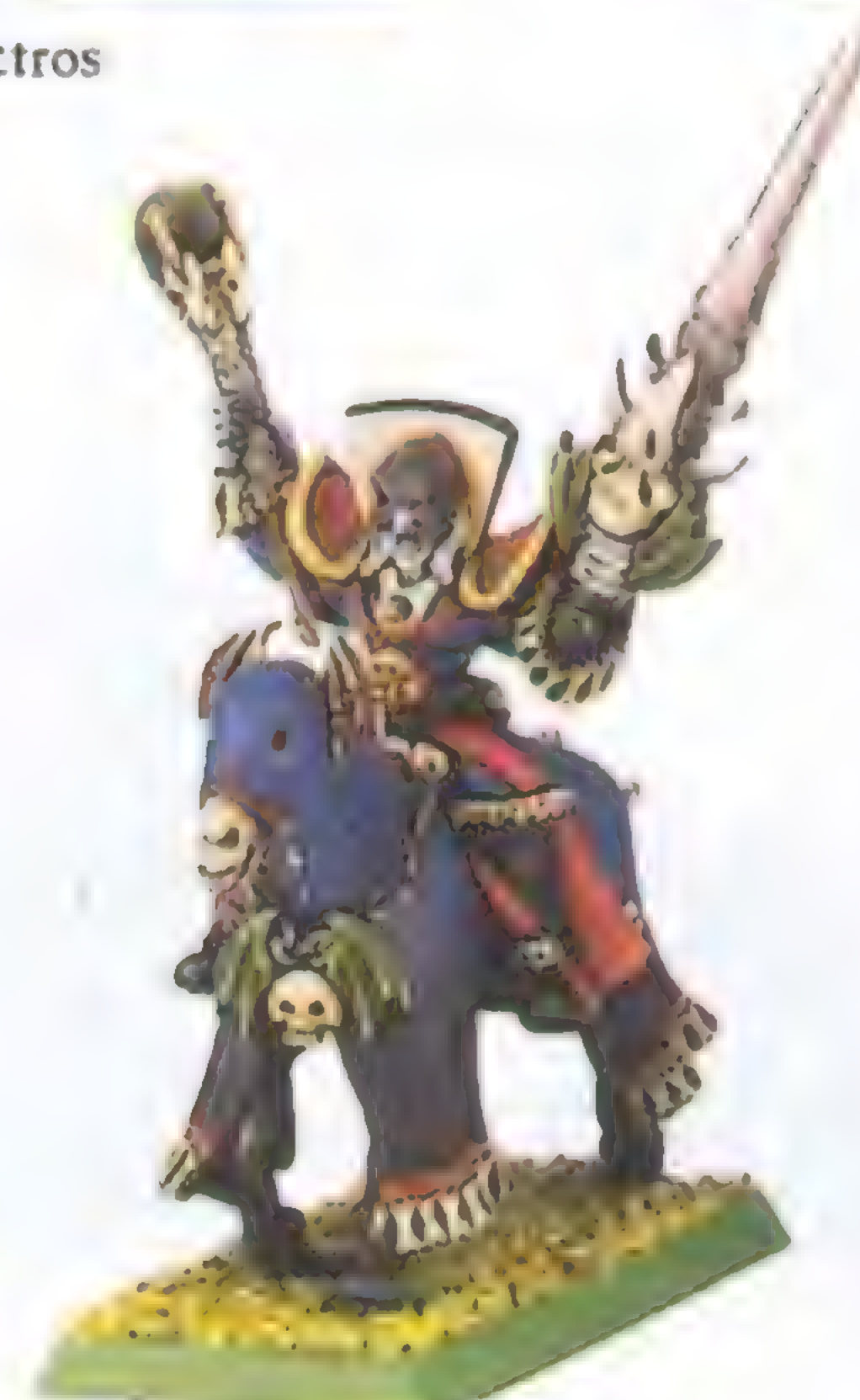
Portaestandarte
de batalla tumulario



Espectros



Nigromantes



UNIDADES BÁSICAS



Zombis de plástico



Necrófagos



Guerreros esqueleto y grupo de mando de plástico



Lobos espectrales



Enjambres de murciélagos



Guerreros esqueleto con alabarda y grupo de mando

UNIDADES ESPECIALES



Caballeros negros con grupo de mando y caballero infernal



Hueste espectral



Murciélagos vampiro



Guardia de los túmulos y grupo de mando



Carruaje negro

El carruaje negro lo conduce un espectro insustancial y tiran de él dos pesadillas. Las leyendas cuentan que, aunque estas criaturas sean destruidas, el carruaje podrá seguir moviéndose con voluntad propia como si tirara de él un poder sobrenatural. El carruaje negro es un objeto maldito que inspira terror en el corazón de sus adversarios y que se alimenta de la muerte de los mortales. Su mera presencia es capaz de absorber la esencia vital de los hombres y, cuantos más mata, más terroríficamente poderoso se vuelve.

Pocos símbolos de la muerte son tan espeluznantes para los mortales ni una ayuda tan potente para los No Muertos. Se dice que la sangre de diez mil mortales puede hacer despertar de su sopor al vampiro, dispuesto a caminar una vez más entre los vivos.



Doncellas espectrales



SUPLEMENTO DEL JUEGO

Ejércitos Warhammer: Condes Vampiro
(80 páginas)

CAJAS DE CONDES VAMPIRO

Regimiento de Esqueletos Góticos
(20 miniaturas de plástico por caja)

Carruaje negro
(1 miniatura por caja)

Regimiento de zombis
(20 miniaturas de plástico por caja)

Dragón Sangriento en pesadilla alada
(1 miniatura por caja)

Necarca (Zakarías) en dragón zombi
(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE CONDES VAMPIRO

Nigromantes
(2 miniaturas por blister)

Caballero negro
(1 miniatura por blister)

Caballero tumulario
(1 miniatura por blister)

Caballero infernal
(1 miniatura por blister)

Grupo de mando de los caballeros negros
(1 miniatura por blister)

Esqueletos con armadura
(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de esqueletos con armadura
(3 miniaturas por blister)

Hueste espectral
(3 miniaturas por blister)

Necrófagos
(3 miniaturas por blister)

Espectro
(1 miniatura por blister)

Enjambre de murciélagos
(2 peanas por blister)

Vampiros del clan Dragón Sangriento
(2 miniaturas por blister)

Vampiros del clan Necarca
(2 miniaturas por blister)

Vampiras del clan Lahmia
(2 miniaturas por blister)

Vampiros del clan von Carstein
(2 miniaturas por blister)

Lobos espectrales
(2 miniaturas por blister)

Doncella espectral
(1 miniatura por blister)

Tumularios
(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de tumularios
(3 miniaturas por blister)

Manfred von Carstein
(1 miniatura por blister)

Vampiro del clan Strigoi
(1 miniatura por blister)

Portaestandarte de batalla tumulario
(1 miniatura por blister)

Murciélago vampiro
(1 miniatura por blister)

SKAVENS

Escurriéndose y arrastrándose bajo la superficie del Viejo Mundo, los Skavens surgen en infinitas hordas de furiosas criaturas de brillantes ojos rojos y rechinantes colmillos amarillentos. Su objetivo es dominar el mundo de Warhammer en nombre de su infame dios y maestro: la Rata Cornuda.

CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO SKAVEN



Engendrados en los más oscuros recovecos del pasado por el poder de la piedra bruja, los Skavens son una horrible combinación de hombre y rata. Se caracterizan por su rapidez, su crueldad y por estar dotados de una maligna inteligencia. Los Skavens llenan el campo de batalla con sus hordas de viles hombres rata y otros parientes mutados.

La base del ejército skaven está compuesta por las peludas manadas de **guerreros skavens**. Un ejército skaven en movimiento es una visión terrorífica, pues el campo de batalla queda, literalmente, inundado por una marea de tropas peludas y repugnantes. Como los Skavens luchan mejor y son menos propensos a huir si forman grandes unidades, los **señores de la guerra skavens** deberían asegurarse de llevar al menos una o dos grandes unidades de **guerreros de clan** como base del ejército.

Un general skaven dispone, además, de una amplia gama de opciones para incluir muchas tropas realmente potentes y extravagantes procedentes de los clanes más poderosos. Desde los furtivos **asesinos** y los **acechantes nocturnos del clan Eshin** hasta las mutaciones de bestias de guerra realizadas con piedra bruja por el **clan Moulder**, los ejércitos skavens disponen de tropas preparadas para enfrentarse a cualquier situación. Las armas arcanas del **clan Skryre**, como el **lanzallamas de disformidad**, están especializadas en la destrucción en masa. Los corruptos **monjes de plaga del clan Pestilens** son perfectos para acabar con la caballería enemiga e incluso con regimientos enteros. El éxito de los ejércitos skavens radica en un poco de suerte, ingenio ratonil e ingentes cantidades de tropas. En las próximas páginas podrás ver los diversos regimientos de tropas skavens. ¿A qué esperas?

Ejércitos Warhammer: Skavens es un suplemento de 80 páginas escrito por Alessio Cavatore, que contiene un sinfín de reglas y material de trasfondo, además de una guía de pintura y modelismo a todo color, para la vil raza de los Skavens...





Señor de la guerra skaven



Ingeniero brujo skaven



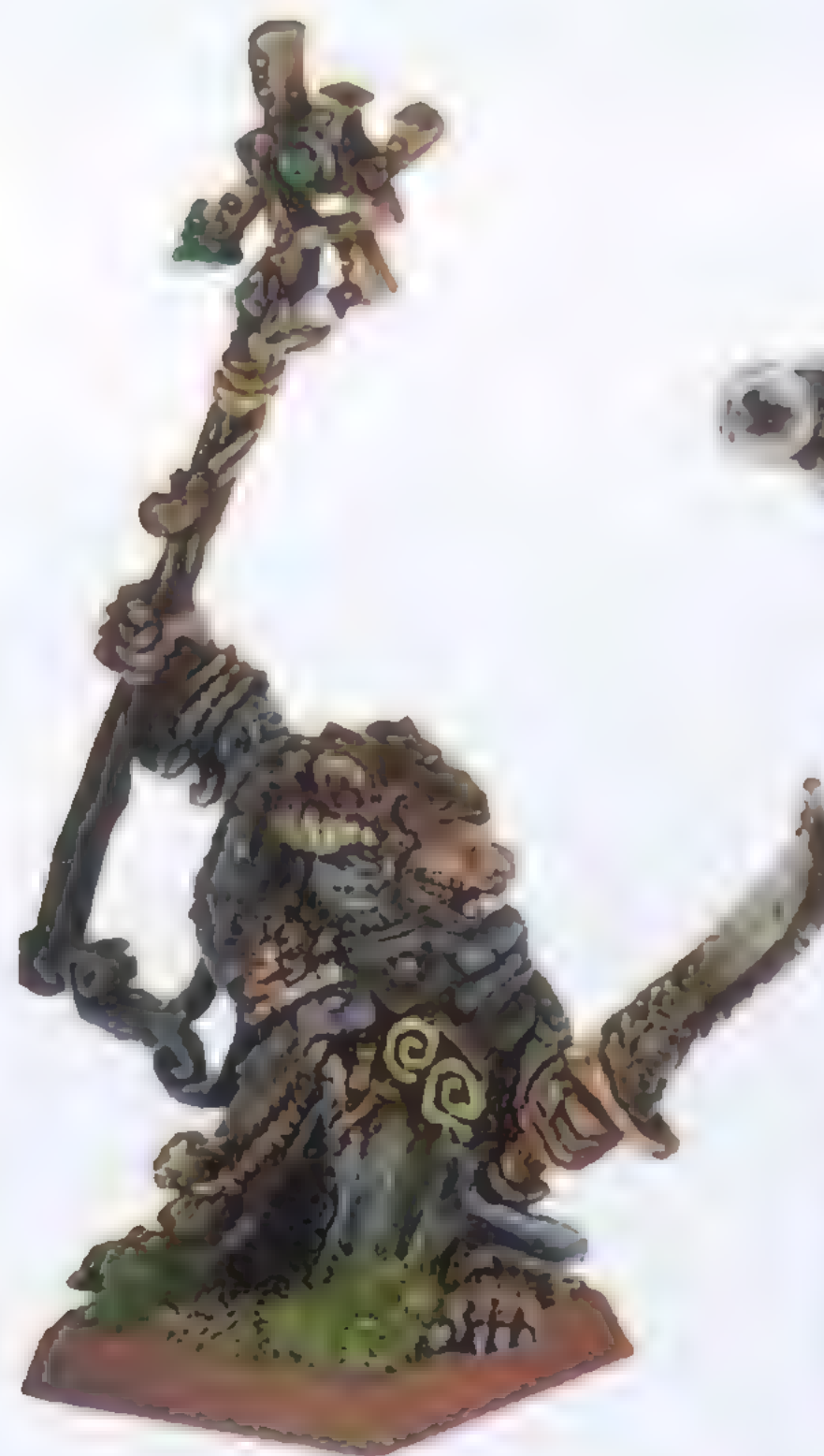
Thanquol es un vidente gris extremadamente peligroso que, mediante el empleo de las tácticas más rastreas al más puro estilo skaven, ha ascendido a través de las filas de su orden. Su crueldad y astucia solo son equiparables a su paranoia, características muy útiles para hacer carrera entre los Skavens. Sus habilidades le han ganado el favor de los Señores de la Descomposición, así como la enemistad de otros, y Thanquol se ha convertido en uno de los agentes favoritos del Consejo de los Trece. Por supuesto, el ambicioso vidente gris tiende a utilizar esta influencia para mejorar su propia situación y para reforzar sus maquinaciones, pues manipula y "malinterpreta" las órdenes del Consejo cuando puede explotar la situación a su favor.



Asesinos skavens



Campana Gritona



Vidente Gris Thanquol y Destripahuesos



Vidente Gris Skaven



Throt el Inmundo

CÓMO PINTAR SKAVENS

Antes de empezar a pintar las miniaturas vale la pena pensar un poco en qué aspecto te gustaría que tuviese el ejército cuando esté acabado. Por ejemplo, la piel de los Skavens es una parte muy importante de estas miniaturas. Por lo tanto, una buena idea es pensar en qué tono de marrón quieres pintar la piel de las miniaturas, ya sea marrón oscuro o un tono medio, ya que esto afectará a la apariencia general de las tropas. Un ejército unificado gracias a estar pintado siguiendo un único esquema cromático quedará particularmente impresionante sobre el campo de batalla.

Siempre es recomendable imprimir las miniaturas con una capa de Negro Caos, ya que los Skavens suelen ser bastante oscuros y así se obtiene una buena base con la que empezar.



Guerreros de clan



Esclavos skavens



Marrón Quemado

Hueso Deslucido

Marrón Cuero

Marrón Bestial

Tinta Marrón Avellana

Marrón Cuero

Marrón Bubónico

Tinta Marrón Avellana

Los Skavens son una raza de malignas criaturas que habitan en los túneles bajo la superficie del mundo. Para pintar la ropa y la armadura de los Skavens van muy bien los colores oscuros. Los negros, azules oscuros, verdes y rojos son perfectos.

Después de pintar las miniaturas, el último paso consiste en decorar las peanas. Sea cual sea el método que utilices, quedará mejor si usas el mismo para todo el ejército porque así conseguirás que tenga un aspecto unificado.



Lanzadores de viento envenenado

Ratas gigantes y señores de las bestias

Para formar una unidad de esclavos skavens, utiliza la caja de regimiento de guerreros de clan. Si dispones de dos cajas, puedes dividir las piezas para formar una unidad de guerreros de clan y otra de esclavos. Como los esclavos skavens están peor equipados que cualquier otra unidad del ejército, utiliza para ellos las cabezas y cuerpos sin armaduras de la matriz de regimiento y guarda el resto de piezas para montar la unidad de guerreros de clan. Puedes equipar a los esclavos con los escudos y armas más simples (sin iconos ni relieves) para enfatizar su baja condición social y lo mal equipados que están.

Las pinturas metalizadas se redujeron al mínimo a la hora de pintar esta unidad, pues se supone que los esclavos no tienen acceso a ese tipo de materiales. Las armaduras y las muñequeras se pintaron de color marrón para simular que son de cuero. Las pocas piezas de metal que puedan llevar consigo los esclavos, como las armas, se pintaron de modo que parezcan viejas y oxidadas, cosa que puedes conseguir aplicando lavados de Tinta Marrón sobre el color metálico. Su pelaje se pintó ligeramente más claro que el de los guerreros de clan para resaltar su estatus social inferior.

UNIDADES BÁSICAS



Corredores de sombras de plástico

El clan Eshin desapareció por el Este al principio de la historia de los Skavens y se consideró perdido durante muchos siglos.

Cuando sus miembros regresaron a Plagaskaven, habían cambiado. Durante el largo período que pasaron en contacto con las misteriosas culturas humanas de Inja, Catai y Nippon, los Skavens habían aprendido mucho, especialmente sobre las artes del sigilo y el asesinato. Desde entonces, el clan Eshin ha desempeñado un papel claro en el seno de la sociedad skaven: sus asesinatos se han convertido en la fuerza utilizada por el Consejo de los Trece para hacer cumplir sus mandatos y mantener un reinado de terror entre los clanes. Los servicios del clan Eshin suelen ser contratados también por otros muchos Skavens con influencia para que espíen a sus rivales y para "apartar" de su camino a adversarios políticos con demasiado éxito.

El clan Eshin también provee de tropas ligeras de hostigadores a todo señor de la guerra que esté dispuesto a pagar su exorbitante precio.

El pelaje de los Skavens más grandes suele ser más oscuro de lo normal y, por esta razón, los Skavens de pelo negro inspiran respeto y temor en sus hermanos.

Normalmente, los señores de la guerra escogen a estos guerreros más fuertes y más malvados para crear unidades de alimañas de elite. Están mejor equipados que el resto de sus camaradas, por lo que suelen formar la escolta de los señores de la guerra y de los videntes grises en el campo de batalla.



Alimañas y grupo de mando



Amerradora skaven



Lanzallamas de disformidad



Ratas de plaga

Las ratas ogro se consideran la obra maestra de las investigaciones realizadas por el demente clan Moulder. Son monstruos enormes, creados a partir de una mezcla de criaturas diferentes. Únicamente las Ratas Ogro más fuertes sobreviven a las terribles condiciones que los señores de las bestias les imponen desde su nacimiento y que las fuerzan a luchar por obtener cobijo y alimento. Aquellas que sobreviven y logran llegar a la madurez no son más que una masa de músculos y garras afiladas movida únicamente por un fuerte instinto destructivo y una total dependencia de su señor de las bestias.



Ratas ogro y señor de las bestias

Los acechantes nocturnos son hábiles infiltrándose tras las líneas enemigas, explorando a la cabeza del ejército skaven y escondiéndose en una posición que les permita emboscar a las dotaciones de las máquinas de guerra enemigas o aniquilar a magos y oficiales enemigos en cualquier momento. A veces, estos cautelosos luchadores utilizan los túneles laberínticos que forman el imperio subterráneo skaven para llevar a cabo un ataque inesperado contra la vulnerable retaguardia de un ejército enemigo.



Acechantes nocturnos

Los monjes de plaga forman el grueso de las tropas del clan Pestilens. Llevan harapos raídos y vendajes para cubrir las horribles úlceras y pústulas que laceran sus cuerpos. Acostumbrados a vivir en un sufrimiento constante, son totalmente insensibles al dolor y deben ser, literalmente, destrozados para dejar de combatir con su característico fervor fanático. El pútrido hedor y la plaga de moscas que siempre los rodea son una temida señal de la presencia de estos acólitos de la pestilencia en el campo de batalla.



Monjes de plaga y grupo de mando



Mosquete jezzail

Los grupos de apoyo de mosquetes jezzail consisten en dos Skavens: uno de ellos va armado con un rifle largo y el otro transporta un escudo que sitúa en el suelo para proteger al grupo y para servir de punto de apoyo al arma. El mosquete jezzail dispara balas de piedra bruja refinada que explotan al impactar y son capaces de atravesar la armadura más gruesa.



Portadores del incensario de plaga

El clan Skryre está especializado en la conjunción de magia diabólica y tecnología arcana skaven. Sus miembros, más conocidos como ingenieros brujos, experimentan para conseguir nuevas armas de destrucción masiva que sean más potentes. Suelen robar máquinas de guerra de otras razas para "mejorarlas" mediante sus métodos propios. Esto conlleva casi invariablemente la inclusión de mecanismos basados en la piedra bruja que utilizan para incrementar la potencia destructiva de sus armas, incremento que, como contrapartida, las hace más inestables. Otras razas considerarían estas armas peligrosas para utilizarlas en el campo de batalla, pero los Skavens muestran una actitud diferente, pues no les importa afrontar la pérdida de sus tropas debido al mal funcionamiento de las armas. ¡Después de todo, para eso están los esclavos!

La adquisición más reciente del arsenal del clan Skryre es el potente cañón de disformidad. Esta extravagante arma funciona gracias a la piedra bruja. Su energía mágica se canaliza a través de unas lentes que amplían y concentran la energía de la piedra bruja. Cuando se dispara el cañón, de la boca sale una bola verde brillante lo suficientemente potente como para sacudir una montaña (¡al menos, esa es la teoría!). Vendiendo los servicios de sus equipos especializados de armas, los maestros del clan Skryre han logrado un nivel de influencia incomparable y se han convertido, por el momento, en el más importante de los cuatro clanes mayores.



Cañón de disformidad

SUPLEMENTO DEL JUEGO

Ejércitos Warhammer: Skavens

CAJAS DE SKAVENS

Regimiento de guerreros de clan skaven

(20 miniaturas y una bandaja de movimiento por caja)

Regimiento de corredores de sombras

Campana gritona

(1 miniatura por caja)

Cañón de disformidad

(1 miniatura por caja)

Vidente Gris Thanquol y Destripahuesos

(2 miniaturas por caja)

BLÍSTERES DE SKAVENS

Ingeniero brujo skaven

(1 miniatura por blister)

Señor de la guerra skaven

(1 miniatura por blister)

Throt el Inmundo

(1 miniatura por blister)

Vidente gris

(1 miniatura por blister)

Asesinos skavens

(1 miniatura por blister)

Acechantes nocturnos

(3 miniaturas por blister)

Rata ogro

(1 rata ogro y 1 señor de las bestias por blister)

Horda de ratas

(1 miniatura por blister)

Ratas gigantes

(6 ratas gigantes y 1 señor de las bestias por blister)

Monjes de plaga skaven

(2 miniaturas por blister)

Grupo de mando de monjes de plaga

(2 miniaturas por blister)

Alimañas

(2 miniaturas por blister)

Grupo de mando de alimañas

(2 miniaturas por blister)

Portadores del incensario

(2 miniaturas por blister)

Lanzallamas de disformidad

(1 grupo de apoyo por blister)

Amerratadora skaven

(1 grupo de apoyo por blister)

Mosquete jezzail

(1 grupo de apoyo por blister)

Lanzadores de viento envenenado

(1 miniatura por blister)

- HORDAS DEL CAOS -

Al Norte, más allá de las moradas de los humanos y más allá incluso del peligroso Territorio Troll, está el Reino del Caos. Allí, donde los remolinos de la magia son más fuertes, las poderosas fuerzas del Caos se unen para dirigirse hacia el Sur; hacia la tierra de los hombres.



CÓMO ORGANIZAR UN EJÉRCITO DEL CAOS

No solo existe uno, sino varios ejércitos distintos del Caos, pues el Caos es la variedad personificada. Sin embargo, ya se trate de un contingente de demonios de los Desiertos del Norte o de una horda de bandas guerreras bajo las órdenes de los imponentes **paladines del Caos**, todos los ejércitos del Caos poseen algo en común. Son extremadamente efectivos en combate cuerpo a cuerpo y relativamente reducidos en número comparados, por ejemplo, con las abultadas filas del Imperio o las numerosas hordas de los Skavens y de los Orcos y Goblins. Los **señores del Caos**, **demonios mayores**, **bárbaros del Caos**, **caballeros del Caos** y muchos otros tipos de tropas distintos a disposición del general del Caos son muy buenos a la hora de machacar al enemigo en combate cuerpo a cuerpo, pero son caros por lo que respecta al coste en puntos.

Coleccionar un ejército del Caos tampoco podría ser más fácil. Al tener un número reducido de unidades que pintar, puedes tener un ejército del Caos listo sobre el campo de batalla en un período de tiempo bastante corto. Las miniaturas de los **guerreros del Caos** fuertemente acorazados son especialmente rápidas de pintar, por lo que en menos de lo que canta un gallo tendrás un ejército impresionante listo para que empiece la batalla.

Un ejército del Caos engloba tres tipos de fuerzas (mortales, demoníacas y de bestias). Puedes crear un ejército temático o elegir tropas de los tres tipos. El libro de ejército Hordas del Caos contiene las reglas de las tropas mortales y demoníacas, mientras que el de Bestias del Caos contiene las reglas de las tropas de bestias.

Ejércitos Warhammer: Hordas del Caos es la guía básica para formar un ejército del Caos. En su interior encontrarás una lista de ejército completa con montones de tipos de tropas, reglas especiales, información de trasfondo, consejos de pintado y muchas cosas más.

Ejércitos Warhammer: Bestias del Caos habla de las criaturas que habitan en lo más profundo de los más retorcidos y peligrosos bosques del Viejo Mundo, los verdaderos hijos del Caos. Emboscan a los débiles y resultan una plaga para la civilización. En este suplemento de 80 páginas encontrarás el trasfondo, consejos de pintado y modelismo y todas las reglas necesarias para crear un ejército de Bestias del Caos.

COMANDANTES Y HÉROES



Hechicero del Caos a caballo



Hechicero del Caos y familiar



Señor del Caos



Crom el Conquistador



Archaón,
Señor del Fin de los Tiempos



COMANDANTES Y HÉROES



Paladín de Nurgle a caballo



Paladín de Nurgle

Slaanesh, el Príncipe Negro del Caos, es el más joven de los cuatro grandes dioses del Caos. Conocido bajo una infinidad de nombres, como Shornaal o Lanshor, el Señor del Placer es el patrón de todas las cosas bellas y atractivas. Como señor de los excesos y del poder creativo, sus campos de influencia comprenden la música, el arte y la pasión.



Paladín de Slaanesh



Paladín de Slaanesh a caballo



Paladín de Tzeentch en disco volador

Tzeentch es El que Cambia las Cosas y el cambio forma parte de la mismísima naturaleza del Caos, así como de la energía siempre cambiante a la que los mortales llaman magia. También se lo conoce como Tchar entre los bárbaros del Norte, como Chen en el exótico oriente y como Shunch en las calurosas junglas del Sur, y en todos esos lugares su nombre es sinónimo de cambio. Sin embargo, en todas partes se lo conoce como el Gran Conspirador, un manipulador muy sutil que posee una sabiduría exhaustiva. Todos sus planes son siempre rebuscados y de un alcance vastísimo, pues se extienden a través de un número inimaginable de conos y resultan incomprensibles y contradictorios para toda mente mortal. Él es el Gran Titiritero, el que mueve los hilos del destino y el que rige la suerte tanto de sus seguidores como de sus enemigos.



Paladín de Tzeentch



Khorne es el Dios de la Sangre, el Señor de los Cráneos, aunque en las tribus del Norte también se lo conoce como Arkhar o Kharnath, así como por una miriada de otros nombres. Se trata de un dios furioso y lleno de cólera, poseedor de una fuerza bestial y de una habilidad despiadada para el combate, que recompensa el valor, la fuerza de las armas y la conquista. En las escasas representaciones que existen de Khorne se lo muestra como un ser tremendamente musculoso y con cabeza de animal sentado en un descomunal trono de bronce que se levanta sobre una montaña de cráneos. Estos, según se dice, son los cráneos de las víctimas de sus paladines y los cráneos de aquellos de sus seguidores que han muerto en batalla. Encadenados a este trono, se encuentran sus mastines; en los textos oscuros está escrito que cualquiera de sus seguidores puede invocar la ayuda de Khorne para lanzar a estos cazadores implacables contra un enemigo, sobre todo contra los enemigos que evitan luchar en combate abierto.



Paladín de Khorne



Paladín de Khorne a caballo



Guardián de los secretos



Señor de la transformación



Devorador de almas



Gran inmundicia

COMANDANTES Y HÉROES



Caudillos de los Hombres Bestia



Chamanes del rebaño



Minotauro de la condenación



Gorthor, Caudillo de los Hombres Bestia

Gorthor el Cruel fue el caudillo de los Hombres Bestia más importante que nunca haya existido. Hace más de mil años, en el tiempo de las cruzadas, su manada saqueaba los bosques del Imperio y a punto estuvo de destruir por completo Ostland y Hochland y su nombre aún hoy puede leerse en varias piedras de la manada. Ha habido muchos caudillos que han unido varias tribus para crear terribles manadas de guerra, pero Gorthor era único entre los suyos, tenía algo que les faltaba a todos los demás: tenía visión de futuro.

Dotado de una astucia mucho mayor que la de los de su raza, Khazrak el Tuerto es el caudillo de los Hombres Bestia más peligroso y poderoso de todo el Drakwald. Es él quien ha atacado las poblaciones y los castillos de la región durante tantos años golpeando rápidamente y sin aviso previo y ocultándose después en las sombras del bosque sin dejar rastro que seguir.



Morghur, Señor de las Calaveras



Khazrak el Tuerto

Convertirse en demonio es la meta final de todos aquellos que siguen la senda del Caos. Es la recompensa tras décadas de dedicación a los dioses del Caos, con la que se obtiene la inmortalidad y un poder y una fuerza inimaginables. Algunos consideran a los príncipes demonio incluso más peligrosos que los grandes demonios, ya que los primeros conservan gran parte de su individualidad e independencia a diferencia de otros demonios que solo son meros instrumentos para sus amos. Todos ellos nacen con unas enormes alas (uno de los signos de los demonios) con las que pueden atravesar volando el campo de batalla para descargar sobre sus enemigos toda la potencia de sus armas gigantescas, saturadas de energía del Caos en estado puro.



Príncipe demonio



Galrauch, Primero entre los Dragones del Caos

UNIDADES DE MORTALES



Guerreros del Caos de plástico

Los más favorecidos de esta elite del Caos son los elegidos del Caos, a quienes los dioses han destinado para la gloria. Los elegidos del Caos muestran manifestaciones físicas del poder de su dios y sus cuerpos se ven deformados y robustecidos mediante la mutación. Los elegidos son guerreros feroces y su estatura es mucho mayor que la media de un hombre, pues tienen músculos muy fuertes y, a veces, incluso enormes garras, colmillos como los de los lobos y muchas otras alteraciones y dones que los dioses les han concedido.

Los guerreros del Caos que abandonan sus clanes se reúnen para formar bandas, que son lideradas por los más fuertes de ellos, los auténticos paladines del Caos. Estas bandas rondan las tierras dedicándose a la masacre y al pillaje mientras luchan con otras bandas de otros paladines para probar su valía ante los dioses. De esta manera, los más fuertes sobreviven para seguir sirviendo a sus amos, mientras que los débiles se quedan por el camino, tal y como es costumbre en el Norte desde incontables generaciones.

Cuando un paladín del Caos llega a ser particularmente poderoso, la fuerza de su mente y su destreza con las armas le bastarán para formar un ejército reuniendo a otros paladines y a sus respectivos contingentes procedentes de una zona amplia, ya que su dedicación común al Caos y la personalidad indómita de su señor les hacen olvidar su recíproca enemistad, al menos por un breve periodo de tiempo.

Entre los hombres del Norte hay quien siente la fuerza del Caos con mayor intensidad que los demás. Es la llamada de los dioses. Según se dice, estos hombres y mujeres siguen la senda de los dioses en busca de gloria, poder e inmortalidad. Una vez que un guerrero inicia este peligroso camino, solo puede acabar sus días de tres formas, pues no existe vuelta atrás. En un caso, el valeroso guerrero puede morir en la gloria de la batalla enfrentándose al enemigo de sus dioses (en cuyo caso su alma se fusionará con la esencia de su deidad o renacerá bajo otra apariencia corpórea para servir de nuevo a sus dioses). También existe la posibilidad de que el poder del Caos se haga patente y lo transforme en una monstruosidad deforme conocida como engendro del Caos. Por otra parte, si es lo bastante fuerte y su mente es capaz de resistir todas las batallas venideras, obtendrá la recompensa de convertirse en un ente demoníaco y los dioses le otorgarán grandes poderes y una vida imperecedera.



Caballeros del Caos

UNIDADES DE MORTALES

Las tribus de los hombres del Norte que se lanzan a invadir las tierras del Sur son conocidas entre los infortunados que se encuentran a su paso como los bárbaros del Caos. Cuando no se encuentran invadiendo tierras, se unen en bandas de bárbaros del Caos y se dedican al saqueo brutal de las granjas y aldeas del Imperio y de Catai. Los bárbaros del Caos son los luchadores natos que se han pasado la vida librando numerosas batallas. Desprecian abiertamente a los habitantes de las tierras del Sur, a los que consideran seres cobardes y débiles, no más dotados para la batalla que un recién nacido.

Las tribus de bárbaros del Caos se extienden por las tierras del norte del mundo; algunos de ellos viven en asentamientos fabricados con madera y piedra, sobre todo en las tierras heladas de Norsca. Cuando la sombra del Caos se expande, los Norses abandonan sus hogares guiados por sus dioses y se unen a los guerreros y caballeros del Caos para arrasar las tierras del Sur. Otras tribus como los Kurgan y los Hung llevan una vida nómada a través de las salvajes estepas del norte de las Tierras Oscuras, cabalgando y acampando allí donde la voluntad de sus dioses les guía.



Jinetes bárbaros del Caos



Bárbaros del Caos

Algunas tribus de bárbaros del Norte valoran mucho a sus caballos, mientras que otras los tratan con temor y recelo. Para muchos bárbaros del Caos, los caballos son un símbolo de un alto estatus, ya que solo los mejores guerreros pueden montarlos. Estos jinetes representan una amenaza constante en las fronteras de las tierras más civilizadas y, cuando los bárbaros del Caos aúnan sus fuerzas, forman partidas de exploradores que los conducen a los asentamientos más prósperos.



Mastines del Caos

Muchas de las tribus del Norte se dedican a criar y adiestrar enormes mastines que sirven a una gran variedad de fines, como la caza y el deporte. Algunas tribus se divierten con el espectáculo de luchas entre estos mastines y osos, trolls y otras criaturas. Tras generaciones de crianza selectiva, han obtenido unos mastines más crueles y poderosos, que tienen más rasgos en común con los lobos que con los perros y cuyos entrenadores se encargan de inculcarles una sed de carne y sangre. Estos asesinos naturales también han sufrido todo tipo de mutaciones debido a los efectos del Caos, entre ellas cuernos, colmillos enormes y púas.

Los guerreros del Caos más poderosos se dirigen a la batalla montados en magníficos carros con los que aplastan a los enemigos que caen bajo sus ruedas de hierro y a los que despedazan con sus cuchillas. Un carro pesado a toda velocidad es un arma devastadora, ya que combina, por un lado, el impacto brutal que provocan las pezuñas y los colmillos de las criaturas que tiran de él con, por otro lado, la matanza que llevan a cabo los guerreros que van a bordo.

Los carros son algo más que una simple máquina de guerra, pues se consideran símbolos de estatus y poder. Los campeones suelen presentar batalla montados en carros engalanados con iconos y estandartes que proclaman sus victorias y homenajes.



Carro del Caos

UNIDADES DE DEMONIOS



Portadores de plaga de Nurgle

Los portadores de plaga poseen rostros ciclópeos e hinchados que miran impudicamente desde lo alto de unos cuerpos azotados por el hambre y de vientres abultados, con las entrañas destrozadas y los órganos chorreando extrañas sustancias. A veces, se los conoce como los medidores de la plaga, pues en el campo de batalla suelen ir contando las enfermedades del mundo, enumerando todas las plagas e infecciones con sus sonoros cánticos gorgoteantes que resuenan desde el interior de sus bocas repletas de colmillos. Gotean sin cesar excreciones antinaturales y no sienten el dolor, ya que ellos son los portadores de la muerte agonizante, del delirio y de la enfrecida inanición.



Nurgletes



Diablillas de Slaanesh

Las diablillas son los demonios menores de Slaanesh y están dotadas de una belleza realmente perturbadora. Nadie sabe los placeres ultraterrenales que podrían brindar al alma, pero en el campo de batalla solo aportan dolor. Son crueles y vengativas y se divierten causando amores fatales sobre aquellos que se resisten a sus encantos caóticos. Las diablillas son rápidas y letales con todo el que se cruza en su camino. Gracias a sus ágiles piernas, van por todo el campo de batalla realizando una danza mortal con cada enemigo, al que cubren de heridas profundas con sus garras largas como guadañas.

Las diablillas poseen la belleza fascinante y el encanto hipnótico típico de todos los demonios de Slaanesh. Luchar contra ellas supone luchar contra los deseos del corazón, pues extraen la fuerza del cuerpo, nublan la mente y merman toda voluntad de lucha. Estas criaturas de apariencia frágil son capaces de superar en combate a los guerreros más experimentados y convierten el campo de batalla en un espectáculo decadente para la mera diversión del Príncipe del Placer.



Furias del Caos



Diablillas de Slaanesh montadas

UNIDADES DE DEMONIOS

Los desangradores de Khorne son demonios menores, conocidos como los soldados de Khorne, los guerreros ensangrentados, los colmillos de la muerte o los guerreros cornudos. Dichos guerreros portan espadas manchadas con la sangre derramada de toda una generación de guerreros caídos en combate. Marchan a la batalla con estandartes ondeantes que se agitan en una especie de brisa no terrenal, acompañados de los cánticos de aquellos a quienes han destruido en combate. Son criaturas bestiales, con bocas babeantes y repletas de dientes afilados como cuchillos, cuya piel está constantemente bañada en sangre y cuyas melenas son como espinas con sangre seca. Al igual que su airado dios, a los desangradores de Khorne solo les mueve su ansia de sangre en la batalla. Suelen ir envueltos en fragmentos de armaduras que, a veces, se fusionan con su propia piel y empuñan enormes hachas, el símbolo de su señor y maestro, Khorne, el Dios de la Guerra.



Desangradores de Khorne y grupo de mando



Mastines de Khorne

Los cazadores de sangre llegan tras recorrer distancias inimaginables a través de mares y montañas, pues son crueles depredadores que conocen el olor de todas las criaturas mortales. Los mastines de Khorne son bestias brutales que llevan alrededor de sus cuellos enormes collares de bronce recubiertos de púas y pinchos. Sus afiladas garras son como espadas y sus cuerpos ensangrentados están cubiertos por tendones y músculos antinaturales. Son tan salvajes como su propio dios, ya que se abalanzan sobre todo el que se cruce en su camino y el único motivo de su existencia es la emoción de la caza y la inevitable matanza de sus víctimas.

Describir a los horrores, los demonios menores de Tzeentch, resulta del todo imposible, ya que están formados de Caos puro, al que se le ha dado una forma movidiza e inestable, que se retuerce con la energía de la magia de los Dioses Oscuros. Corren, corrompen y lo impregnan todo de energía mágica, gritan y gimen, bailan por los aires y van lanzando rayos ardientes de energía azul, verde y púrpura por la punta de sus dedos. De su cuerpo cuelgan extremidades dislocadas que emiten llamas mágicas y en sus pechos se abren unas fauces enormes. Van dejando un rastro de energía mística con cada uno de sus movimientos mientras saltan y botan por el campo de batalla. Cuando reciben un golpe, la magia que habita en ellos se desata de una forma tan espectacular como impredecible que los divide en dos criaturas más pequeñas o provoca que exploten en una fuente de brillos destellantes o nubes de energía multicolor.



Horrores de Tzeentch



Aullador de Tzeentch

Los aulladores de Tzeentch surgen del éter del Caos y centellean en el cielo cabalgando a lomos de los vientos de la magia, del mismo modo que un pájaro vuela con la brisa. Sus cuerpos presentan colmillos, cuernos, agujones y tentáculos multicolores que se balancean en el aire, así como unas cuchillas afiladas con las que desgarran a sus enemigos antes de volver a retomar el vuelo. Los aulladores no poseen pensamiento consciente real, pues su existencia se basa fundamentalmente en sus instintos, que los hacen perseguir las almas mortales por los vientos de la magia. Cuando se reúne un ejército del Caos, parten del Reino del Caos atraídos por las sensaciones que se desprenden de las matanzas y del odio del campo de batalla. Allí se reúnen en bandadas que se lanzan sobre el enemigo y dan buena cuenta de las almas que escapan de los enemigos muertos en combate.

UNIDADES DE BESTIAS



Manada de bestias de plástico



Carro de tuskors



Manada de bestigors



Manada de pestigors



Pestigor cornador



Grupo de mando de pestigors

UNIDADES DE BESTIAS



Manada de khornegors



Grupo de mando de khornegors

UNIDADES ESPECIALES



Minotauro del Caos con arma a dos manos



Portaestandarte de los minotauros del Caos



Minotauro del Caos con dos armas de mano



Grupo de mando de los ogros del Caos



Ogro del Caos

UNIDADES ESPECIALES

Los centigors son un estremecedor cruce entre criaturas de cuatro patas (como caballos y bueyes) y bestias bípedas del Caos que los poderes de la disformidad de los Desiertos llevaron a cabo en el pasado. Poseen el cuerpo de sus ancestros cuadrúpedos, que les proporciona gran fuerza y velocidad, y el torso de un humanoide, que les permite empuñar grandes armas.

Rápidos y fuertes, esta especie de centauros son criaturas poderosas. Sin embargo, no son especialmente ágiles y, aunque son fuertes, no son lo suficientemente diestros como para manipular objetos. Los centigors son mezquinos y malvados y debido a su torpeza natural sienten un gran odio y envidia hacia las criaturas cuyos cuerpos y mentes son rápidos y gráciles. Los centigors viven en los bosques del norte y del este del Viejo Mundo, en las zonas que lindan con los Desiertos del Norte. Son nómadas y nunca forman asentamientos ni campamentos de ningún tipo, ya que encuentran la poca protección que necesitan en riscos y roquedales. Generalmente se unirán a la partida de guerra de un paladín del Caos, puesto que las dosis de violencia y pillaje a las que van a tener acceso por aliarse con alguien así son grandes.



Centigors



Trolls del Caos

UNIDADES SINGULARES



Ogro dragón



Engendro del Caos



Ogro dragón shaggoth

SUPLEMENTO DEL JUEGO

Ejércitos Warhammer: Hordas del Caos

(112 páginas)

Ejércitos Warhammer: Bestias del Caos

(88 páginas)

CAJAS DE HORDAS DEL CAOS

Gran inmundicia

(1 miniatura por caja)

Guardián de secretos

(1 miniatura por caja)

Devorador de almas

(1 miniatura por caja)

Señor de la transformación

(1 miniatura por caja)

Guerreros del Caos

(12 miniaturas multicomponentes de plástico por caja)

Caballeros del Caos

(5 miniaturas por caja)

Bárbaros del Caos

(10 miniaturas multicomponentes de plástico por caja)

Jinetes bárbaros del Caos

(5 miniaturas por caja)

Archaón, Señor del Fin de los Tiempos

(1 miniatura por caja)

Señor del Caos de Khorne en montura demoníaca

(1 miniatura por caja)

Señor del Caos de Tzeentch en montura demoníaca

(1 miniatura por caja)

Señor del Caos de Nurgle en montura demoníaca

(1 miniatura por caja)

Señor del Caos de Slaanesh en montura demoníaca

(1 miniatura por caja)

Carro del Caos

(1 miniatura por caja)

Galrauch, Primero entre los Dragones del Caos

(1 miniatura por caja)

Engendro del Caos

(1 miniatura por caja)

Grupo de mando de ogros del Caos

(3 miniaturas por caja)

Manada de bestias

(20 miniaturas multicomponentes por caja)

Gorthor, Caudillo de los Hombres Bestia

(1 miniatura por caja)

Carro de tuskgors

(1 miniatura por caja)

Centigors

(5 miniaturas por caja)

Ogro dragón shaggoth

(1 miniatura por caja)

BLÍSTERES DE HORDAS DEL CAOS

Paladín del Caos

(1 miniatura por blister)

Crom el Conquistador

(1 miniatura por blister)

Paladín de Nurgle

(1 miniatura por blister)

Paladín de Slaanesh

(1 miniatura por blister)

Paladín de Khorne

(1 miniatura por blister)

Paladín de Tzeentch

(1 miniatura por blister)

Hechicero del Caos

(1 miniatura por blister)

Hechicero del Caos a caballo

(1 miniatura por blister)

Príncipe demonio del Caos

(1 miniatura por blister)

Mastines del Caos

(2 miniaturas por blister)

Mastines de Khorne

(2 miniaturas por blister)

Desangradores

(2 miniaturas por blister)

Músico y portaestandarte Desangrador

(2 miniaturas por blister)

Gran desangrador

(1 miniatura por blister)

Horrores de Tzeentch

(3 miniaturas por blister)

Incineradores de Tzeentch

(3 miniaturas por blister)

Aulladores de Tzeentch

(1 miniatura por blister)

Portadores de plaga de Nurgle

(3 miniaturas por blister)

Nurgletes

(1 miniatura por blister)

Diablillas de Slaanesh

(3 miniaturas por blister)

Diablillas montadas de Slaanesh

(1 miniatura por blister)

Furias del Caos

(3 miniaturas por blister)

Caballero del Caos

(1 miniatura por blister)

Jinetes bárbaros del Caos

(1 miniatura por blister)

Morghur, Señor de las Calaveras

(1 miniatura por blister)

Minotauro del Caos con dos armas de mano

(1 miniatura por blister)

Minotauro del Caos con arma a dos manos

(1 miniatura por blister)

Portaestandarte de los minotauros del Caos

(1 miniatura por blister)

Minotauro de la Condenación

(1 miniatura por blister)

Caudillo de los Hombres Bestia

(1 miniatura por blister)

Chamán del Rebaño

(1 miniatura por blister)

Ogro del Caos

(1 miniatura por blister)

Troll del Caos

(1 miniatura por blister)

Ogro dragón

(1 miniatura por blister)

Bestigors

(3 miniaturas por blister)

Grupo de mando de bestigors

(3 miniaturas por blister)

Pestigors

(2 miniaturas por blister)

Portaestandarte y músico de los pestigors

(2 miniaturas por blister)

Pestigor corneador

(1 miniatura por blister)

Khornegors

(1 miniatura por blister)

Portaestandarte y músico de los khornegors

(1 miniatura por blister)

Khornegor corneador

(1 miniatura por blister)

Centigor

(1 miniatura por blister)

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE BATALLAS ESTRATÉGICAS

El juego de estrategia El Señor de los Anillos te trae toda la acción de la Tierra Media a tu mesa de juego. Construir un ejército de El Señor de los Anillos es muy sencillo; de hecho, la caja básica El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey contiene todo lo que necesitas para empezar a jugar, incluidos el reglamento y las miniaturas para jugar. Esta caja es el punto de partida ideal para todos aquellos que quieran empezar a jugar. En el reglamento también se incluyen consejos de pintura para que aprendas a pintar tus tropas. Aquellos que ya juegan podrán encontrar el reglamento de El Retorno del Rey por separado.

¡PARTICIPA EN LA AVENTURA!

El juego El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey traslada toda la acción de la película a tu tablero de juego. Viaja a la Tierra Media y ponte al mando de las hordas de Orcos mientras asaltan la Ciudadela de Minas Tirith o asume el papel de Aragorn y el resto de héroes de los Pueblos Libres para defender valientemente el reino de Gondor. Los escenarios van desde pequeñas escaramuzas, que te permiten recrear el viaje de Frodo por Mordor, a grandes batallas como la que tiene lugar a las puertas de la propia ciudadela. ¡La elección es tuya!

EL JUEGO

La edición El Retorno del Rey del juego El Señor de los Anillos contiene todo lo que necesitas para empezar a revivir las batallas y aventuras de la película. El completo reglamento de 180 páginas a todo color contiene todas las reglas necesarias para jugar y muchos escenarios, entre los que se encuentran los de la Guerra del Anillo. Además, encontrarás información para pintar tus miniaturas y construir escenografía. En la caja también se incluyen 48 miniaturas de gran detalle entre los que encontrarás guerreros de Minas Tirith y Orcos de Mordor.

LA GAMA DE MINIATURAS

Nuestra gama de miniaturas de El Señor de los Anillos incluye todas las miniaturas que un coleccionista necesita para disponer de sus personajes y monstruos favoritos de la película y todo lo que le hace falta a un jugador para recrear las batallas y las aventuras de la novela *El Señor de los Anillos*. Puedes encontrar todos los personajes de la película, ya sea en las cajas con las miniaturas de metal de todos los que aparecen en determinadas escenas de la película o en las cajas de miniaturas de plástico que te permiten desplegar ejércitos de Orcos o guerreros de Minas Tirith.



LA SOMBRA Y LA LLAMA

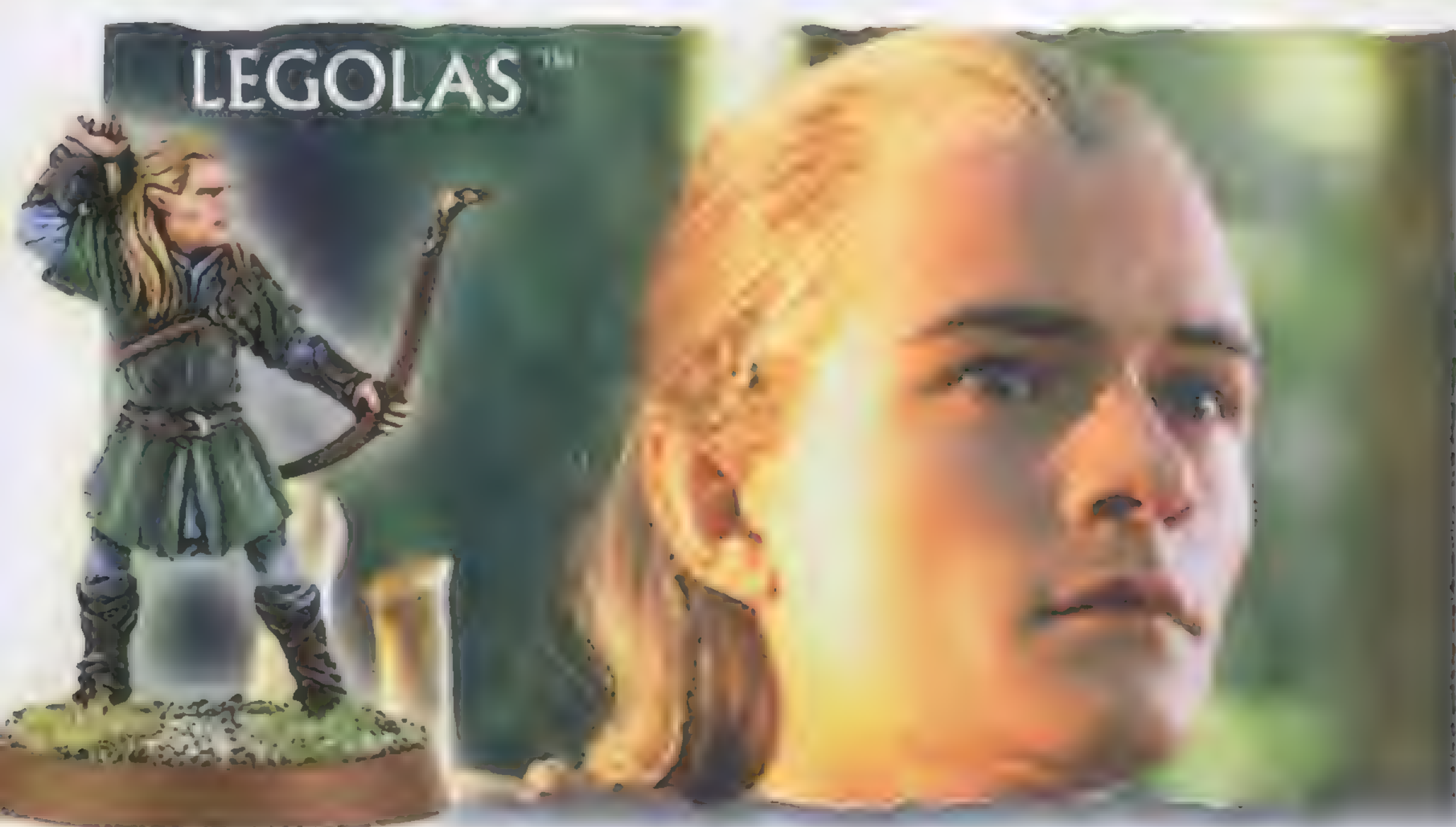
La Sombra y la Llama se centra en la expedición que llevó a cabo Balin para recuperar la mina enana de Moria. También incluye apéndices con otros personajes importantes de la Tierra Media, como Tom Bombadil y el héroe elfo Glorfindel.

LOS MEJORES ARTÍCULOS DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Se trata de un libro en el que se recopilan los mejores artículos sobre El Señor de los Anillos aparecidos en la revista *White Dwarf*, entre los que se incluyen reglas, escenarios, consejos de pintado y modelismo e informes de batalla.



LA COMPAÑÍA DEL ANILLO™



Un tiempo de oscuridad se cierne sobre la Tierra Media. El malvado Sauron ha amasado un ejército de perversos Orcos con el que pretende esclavizar los Pueblos Libres de la Tierra Media. No obstante, sin el Anillo Único, la fuente de su poder, Sauron es vulnerable. El destino ha puesto el Anillo en manos de Frodo Bolsón, un casero Hobbit de la Comarca.

Una vez descubierta la verdadera naturaleza del Anillo, Frodo se encamina hacia Mordor para destruirlo, pues la única manera posible de acabar con él es lanzarlo a los fuegos del Monte del Destino, en el que fue forjado. En su viaje le acompañan ocho representantes de los Pueblos Libres: juntos, se los conoce como la Compañía del Anillo.

LOS PUEBLOS LIBRES



La Compañía del Anillo

Contiene: Aragorn, Gandalf, Boromir, Legolas, Gimli, Frodo, Sam, Merry y Pippin.



Héroes del Abismo de Helm

Contiene: Gimli, Legolas, Aragorn, Haldir, Théoden, Éowyn, Gamling y un portaestandarte elfo.



Héroes del Oeste

Contiene: Gimli, Legolas, Aragorn, Pippin, Merry, Éowyn, Faramir, Gandalf el Blanco y Éomer.



Elrond y Gil-galad

Contiene: Elrond y Gil-galad.



Elendil y Isildur

Contiene: Elendil y Isildur.



Elladan y Elrohir

Contiene: Elladan y Elrohir.



Frodo, Sam y Gollum

Contiene: Frodo, Sam y Gollum.



Galadriel y Celeborn

Contiene: Galadriel, Celeborn y el espejo de Galadriel.



Guerreros de la Última Alianza

Contiene: 8 guerreros de Gondor y 16 Elfos.

Gandalf en Sombragris

Contiene: Gandalf en Sombragris.



Jinetes de Rohan

Contiene: 6 jinetes de Rohan.

Gandalf el Blanco

Contiene: Gandalf el Blanco.



Guerreros de Rohan

Contiene: 24 guerreros de Rohan.



Guerreros de Minas Tirith

Contiene: 24 guerreros de Minas Tirith.



Caballeros de Minas Tirith

Contiene: 5 caballeros de Minas Tirith.



Portaestandarte de los caballeros de Minas Tirith

Contiene: portaestandarte de los caballeros de Minas Tirith.

Faramir a caballo

Contiene: Faramir a caballo.

Théoden a caballo

Contiene: Théoden a caballo.

Grupo de mando de los guerreros de Minas Tirith

Contiene: campeón y portaestandarte.



Capturados por Gondor

Contiene: Sam, Frodo, Gollum, Damrod, Faramir y 4 montaraces de Gondor.

Reyes de los Hombres

Contiene: 2 Reyes de los Hombres.



Bárbol

Contiene: Merry, Pippin y Bárbol.

La Quebrada de los Túmulos

Contiene: Tom Bombadil, Baya de Oro, 4 Hobbits paralizados y 4 Tumularios.



Éomer a caballo

Contiene: Éomer a caballo.

Boromir a caballo

Contiene: Boromir a caballo.

Guardia real de Rohan a caballo

Contiene: guardia real de Rohan a caballo

Gamling, portaestandarte real de Rohan

Contiene: Gamling, portaestandarte real de Rohan a caballo.



Elfos de Haldir con arco

Contiene: 3 Elfos de Haldir con arco.



Elfos de Haldir con espada

Contiene: 3 Elfos de Haldir con espada.



Lanceros elfos

Contiene: 3 lanceros elfos.



Arqueros de Lórien

Contiene: 3 arqueros de Lórien.



Balin y la guardia de Khazâd

Contiene: Balin y 8 guardias de Khazâd.



Reyes de los Enanos

Contiene: 2 reyes de los Enanos.



Guerreros enanos

Contiene: 3 guerreros enanos.



Guerreros enanos con arco

Contiene: 3 guerreros enanos con arco.



Radagast

Contiene: Radagast.



Cuando los huargos atacan

Contiene: Théoden a caballo, Aragorn a caballo, Sharku y 2 jinetes de huargo.



Legolas y Gimli a caballo

Contiene: Legolas y Gimli a caballo.



Arwen a caballo

Contiene: Arwen a caballo.



Glorfindel

Contiene: Glorfindel y Glorfindel a caballo.



Guardia real de Rohan

Contiene: 3 guardias reales de Rohan.



Ataque en la Cima de los Vientos

Contiene: Sam, Frodo, Merry, Pippin, Aragorn, 4 Nazgûl, el Rey Brujo y 1 fogata.



Espectro del Anillo

Contiene: 1 Espectro del Anillo.



Huida de Orthanc

Contiene: Gandalf, Saruman, Gwaihir y palantir de Saruman.



Arwen

Contiene: Arwen.



Emboscada en Amon Hen

Contiene: Aragorn, Boromir moribundo, Legolas, Gimli, Lurtz, Uruk-hai con Pippin, Uruk-hai con Merry y 3 Uruk-hai.



Haldir

Contiene: Haldir.



Lanceros de Gondor

Contiene: 3 lanceros de Gondor.

Arqueros de Gondor

Contiene: 3 arqueros de Gondor.

Merry y Pippin contra Grishnákh

Contiene: Merry, Pippin y Grishnákh.

FUERZAS DE LA OSCURIDAD



Orcos de Moria

Contiene: 24 Orcos de Moria.



Troll de las Cavernas con lanza

Contiene: Troll de las Cavernas con lanza.

El Puente de Khazâd-dûm

Contiene: Gandalf y Balrog.

Arqueros de Moria

Contiene: 4 Orcos de Moria con arco y armadura.

Troll de las Cavernas

Contiene: Troll de las Cavernas.



Durbûrz, Rey de los Orcos de Moria

Contiene: Durbûrz, Rey de los Orcos de Moria.



Orcos de Moria

Contiene: 4 Orcos de Moria con armadura.



Portadores del tambor

Contiene: 2 Orcos de Moria y 1 tambor.



Nazgûl a caballo

Contiene: Nazgûl a caballo.



Sauron

Contiene: Sauron y Elendil e Isildur heridos.



Nazgûl

Contiene: Nazgûl.



Arqueros orcos de Mordor

Contiene: 3 Orcos de Mordor con arco.



Guerreros orcos de Mordor

Contiene: 3 guerreros orcos de Mordor.



Chamán orco de Moria

Contiene: chamán orco de Moria.



Nazgûl en bestia alada

Contiene: Nazgûl en bestia alada y Frodo.



Saruman (Las Dos Torres)

Contiene: Saruman.



Saruman

Contiene: Saruman.



Lurtz

Contiene: Lurtz.



Grupo de mando uruk-hai

Contiene: campeón y portaestandarte.



Guerreros uruk-hai

Contiene: 20 Uruk-hai.



Tropas de asedio uruk-hai

Contiene: 10 Uruk-hai y equipo para asediar.



Chamán uruk-hai

Contiene: chamán uruk-hai.



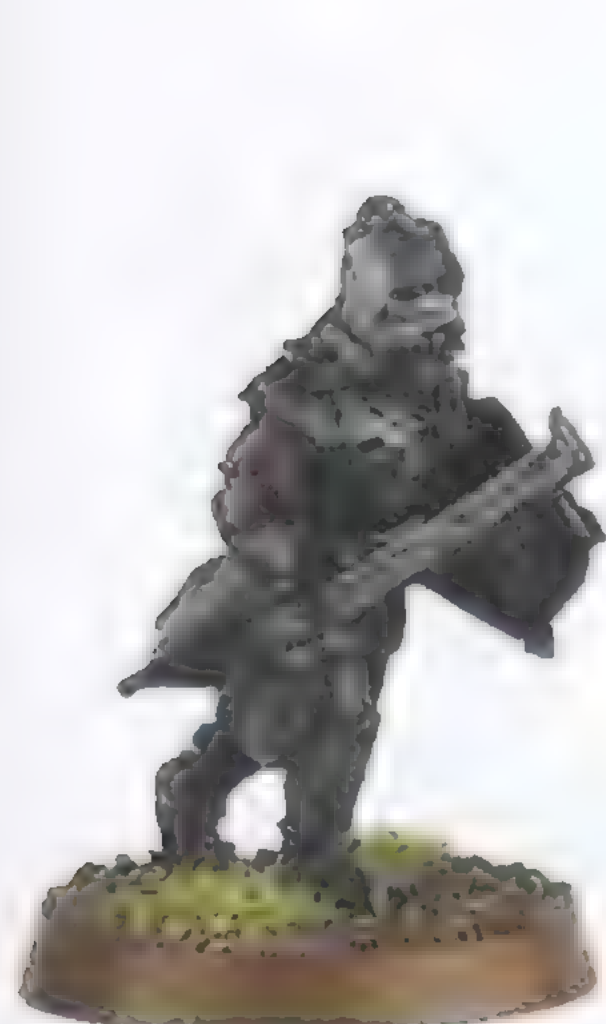
Ariete uruk-hai

Contiene: ariete uruk-hai y dotación.



Balista uruk-hai

Contiene: balista uruk-hai y dotación.



Guerreros uruk-hai

Contiene: 3 guerreros uruk-hai.



Arqueros uruk-hai

Contiene: 3 arqueros uruk-hai.



Ballesteros uruk-hai

Contiene: 3 ballesteros uruk-hai.



Fanáticos uruk-hai

Contiene: 3 fanáticos uruk-hai.



Hombres Salvajes de Dunland

Contiene: 3 Hombres Salvajes de Dunland.

*“No conocéis el miedo.
No conocéis el dolor.
¡Os saciaréis de carne humana!”.*

Saruman



Orcos de Mordor

Contiene: 24 Orcos de Mordor.



Uruk-hai de Mordor

Contiene: 3 Uruk-hai de Mordor.



Grupo de mando de los Orcos de Mordor

Contiene: campeón y portaestandarte.

Y PARA EL 2004...



JUEGOS Y SUPLEMENTOS

El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey

(contiene reglamento y 48 miniaturas de plástico)

El Señor de los Anillos: reglamento de El Retorno del Rey

(176 paginas a todo color)

Los mejores artículos de El Señor de los Anillos

(112 páginas con los mejores artículos aparecidos en la revista White Dwarf)

El Señor de los Anillos: La Sombra y la Llama

(48 páginas a todo color)

CAJAS DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Caja de pinturas El Retorno del Rey

(10 pinturas por caja)

Caja de pinturas Guerreros de Minas Tirith

(12 miniaturas, 6 pinturas y 1 pincel por caja)

Caja de pinturas Orcos de Mordor

(12 miniaturas, 6 pinturas y 1 pincel por caja)

La Compañía del Anillo

(9 miniaturas por caja)

Héroes del Abismo de Helm

(8 miniaturas por caja)

Héroes del Oeste

(9 miniaturas por caja)

Guerreros de la Última Alianza

(24 miniaturas por caja)

Jinetes de Rohan

(6 miniaturas por caja)

Guerreros de Rohan

(24 miniaturas por caja)

Guerreros de Minas Tirith

(24 miniaturas por caja)

Caballeros de Minas Tirith

(5 miniaturas por caja)

Capturados por Gondor

(9 miniaturas por caja)

Bárbol

(3 miniaturas por caja)

La Quebrada de los Túmulos

(10 miniaturas por caja)

Cuando los huargos atacan

(5 miniaturas por caja)

Jinetes de huargos

(5 miniaturas por caja)

Balin y la Guardia de Khazâd

(9 miniaturas por caja)

Ataque en la Cima de los Vientos

(10 miniaturas por caja)

Huida de Orthanc

(3 miniaturas por caja)

Emboscada en Amon Hen

(10 miniaturas por caja)

Orcos de Moria

(24 miniaturas por caja)

La batalla de Khazad-dûm

(2 miniaturas por caja)

Sauron

(3 miniaturas por caja)

Nazgûl en bestia alada

(2 miniaturas por caja)

Nazgûl a caballo

(3 miniaturas por caja)

Guerreros uruk-hai

(20 miniaturas por caja)

Tropas de asedio uruk-hai

(10 miniaturas por caja)

Balista uruk-hai

(1 balista y su dotacion por caja)

Orcos de Mordor

(24 miniaturas por caja)

BLÍSTERES DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Elrond y Gil-galad

(2 miniaturas por blister)

Elendil y Isildur

(2 miniaturas por blister)

Gollum, Sam y Frodo

(3 miniaturas por blister)

Elladan y Elrohir

(2 miniaturas por blister)

Galadriel y Celeborn

(2 miniaturas por blister)

Gandalf montado en Sombragrís

(1 miniatura por blister)

Gandalf el Blanco

(1 miniatura por blister)

Portaestandarte de los caballeros de Minas Tirith

(1 miniatura por blister)

Caballero de Minas Tirith

(1 miniatura por blister)

Jinete de huargo

(1 miniatura por blister)

Faramir a caballo

(1 miniatura por blister)

Théoden a caballo

(1 miniatura por blister)

Grupo de mando de los guerreros de Minas Tirith

(2 miniaturas por blister)

Guardia real de Rohan a caballo

(2 miniaturas por blister)

Gamling, portaestandarte real de Rohan

(1 miniatura por blister)

Éomer a caballo

(1 miniatura por blister)

Boromir a caballo

(1 miniatura por blister)

Montaraces de Faramir

(3 miniaturas por blister)

Tumularios

(2 miniaturas por blister)

Reyes de los Hombres

(2 miniaturas por blister)

Haldir

(1 miniatura por blister)

Elfos de Haldir con arco

(3 miniaturas por blister)

Elfos de Haldir con espada

(3 miniaturas por blister)

Elfos con lanza

(3 miniaturas por blister)

Elfos de Lórien con arco

(3 miniaturas por blister)

Reyes de los Enanos

(2 miniaturas por blister)

Guerreros enanos

(3 miniaturas por blister)

Enanos con arco

(3 miniaturas por blister)

Guardia de Khazâd

(3 miniaturas por blister)

Radagast

(1 miniatura por blister)

Legolas y Gimli a caballo

(1 miniatura por blister)

Arwen a caballo

(1 miniatura por blister)

Glorfindel

(2 miniaturas por blister)

Guardia real de Rohan

(3 miniaturas por blister)

Nazgûl

(1 miniatura por blister)

Espectro del Anillo

(1 miniatura por blister)

Arwen

(1 miniatura por blister)

Guerreros de Gondor con lanza

(3 miniaturas por blister)

Guerreros de Gondor con arco

(3 miniaturas por blister)

Merry y Pippin contra Grishnákh

(3 miniaturas por blister)

Troll de las Cavernas con lanza

(1 miniatura por blister)

Troll de las Cavernas

(1 miniatura por blister)

Guerreros orcos de Moria

(4 miniaturas por blister)

Orcos de Moria con arco

(4 miniaturas por blister)

Durbûrz, Rey de los Orcos de Moria

(1 miniatura por blister)

Chamán de los Orcos de Moria

(1 miniatura por blister)

Tambor de los Orcos de Moria

(3 miniaturas por blister)

Nazgûl a caballo

(1 miniatura por blister)

Guerreros orcos de Mordor

(3 miniaturas por blister)

Orco de Mordor con arco

(3 miniaturas por blister)

Saruman (Las Dos Torres)

(1 miniatura por blister)

Saruman

(1 miniatura por blister)

Lurtz

(1 miniatura por blister)

Grupo de mando uruk-hai

(2 miniaturas por blister)

Chamán uruk-hai

(1 miniatura por blister)

Guerreros uruk-hai

(3 miniaturas por blister)

Uruk-hai con arco

(3 miniaturas por blister)

Uruk-hai con ballesta

(3 miniaturas por blister)

Fanáticos uruk-hai

(3 miniaturas por blister)

Hombres Salvajes de Dunland

(3 miniaturas por blister)

Ariete uruk-hai

(ariete y 4 miniaturas por blister)

Grupo de mando de los Orcos de Mordor

(2 miniaturas por blister)

Uruk-hai de Mordor

(3 miniaturas por blister)

COMPLEMENTOS PARA EL HOBBY

A lo largo de las páginas siguientes encontrarás una amplia variedad de complementos que te ayudarán a pintar tu ejército y a crear tu propio campo de batalla. Si eres un recién llegado al mundo de los juegos de tablero, quizás temas tener que pintar y coleccionar un ejército que tenga el mismo aspecto que los que puedes observar en este libro. Sin embargo, conseguir que un ejército presente un aspecto fabuloso sobre el tablero de juego no resulta tan difícil como puede parecer a simple vista, aunque requiere un poco de paciencia. En esta sección te aconsejamos sobre cómo montar y pintar tus miniaturas y sobre cómo hacer conversiones en ellas. También puedes visitar alguna de nuestras tiendas si necesitas algún consejo sobre el Hobby.

Caja de pintura Games Workshop

Este set de pintura contiene 9 de los colores usados más habitualmente, una guía de pintura y un pincel.



White Dwarf

La revista White Dwarf contiene artículos de Warhammer, de Warhammer 40,000 y de El Señor de los Anillos. Además, incluye artículos de pintura y de modelismo, en los que se dan desde consejos básicos de pintura hasta ejemplos avanzados de escenografía y proyectos de conversiones.



Cómo pintar miniaturas Citadel

Ilustrado con montones de ejemplos pintados de miniaturas de Warhammer, Warhammer 40,000 y El Señor de los Anillos, *Cómo pintar miniaturas Citadel* explica de una manera clara cómo montar y pintar (con pinturas Citadel) tus miniaturas para jugar o exhibirlas. Sea cual sea tu nivel de experiencia, esta es una guía indispensable para cualquiera que quiera aprender más sobre cómo pintar miniaturas.

En este libro se incluyen secciones sobre:

- Qué herramientas y materiales utilizar.
- Cómo preparar y montar tus miniaturas.
- Una guía explicativa de diferentes técnicas: difuminado, pincel seco, vitrificado, degradado, mezcla de colores y lavado de tinta.
- 12 ejemplos paso a paso de miniaturas pintadas con las técnicas explicadas en el libro.



Caja de iniciación de Warhammer

Esta caja contiene 5 guerreros del Caos de plástico, 6 botes de pintura, 1 pincel y 1 guía de pintura.



Caja de iniciación de Warhammer 40,000

Esta caja contiene 5 Marines Espaciales de plástico, 6 botes de pintura, 1 pincel y 1 guía de pintura.



Superglue

Pegamento para plástico

Barniz Brillante

Disponible en botes de 400 ml y 12ml.

Ten cuidado al usar el pegamento y asegúrate de seguir las instrucciones que se incluyen en el envase.

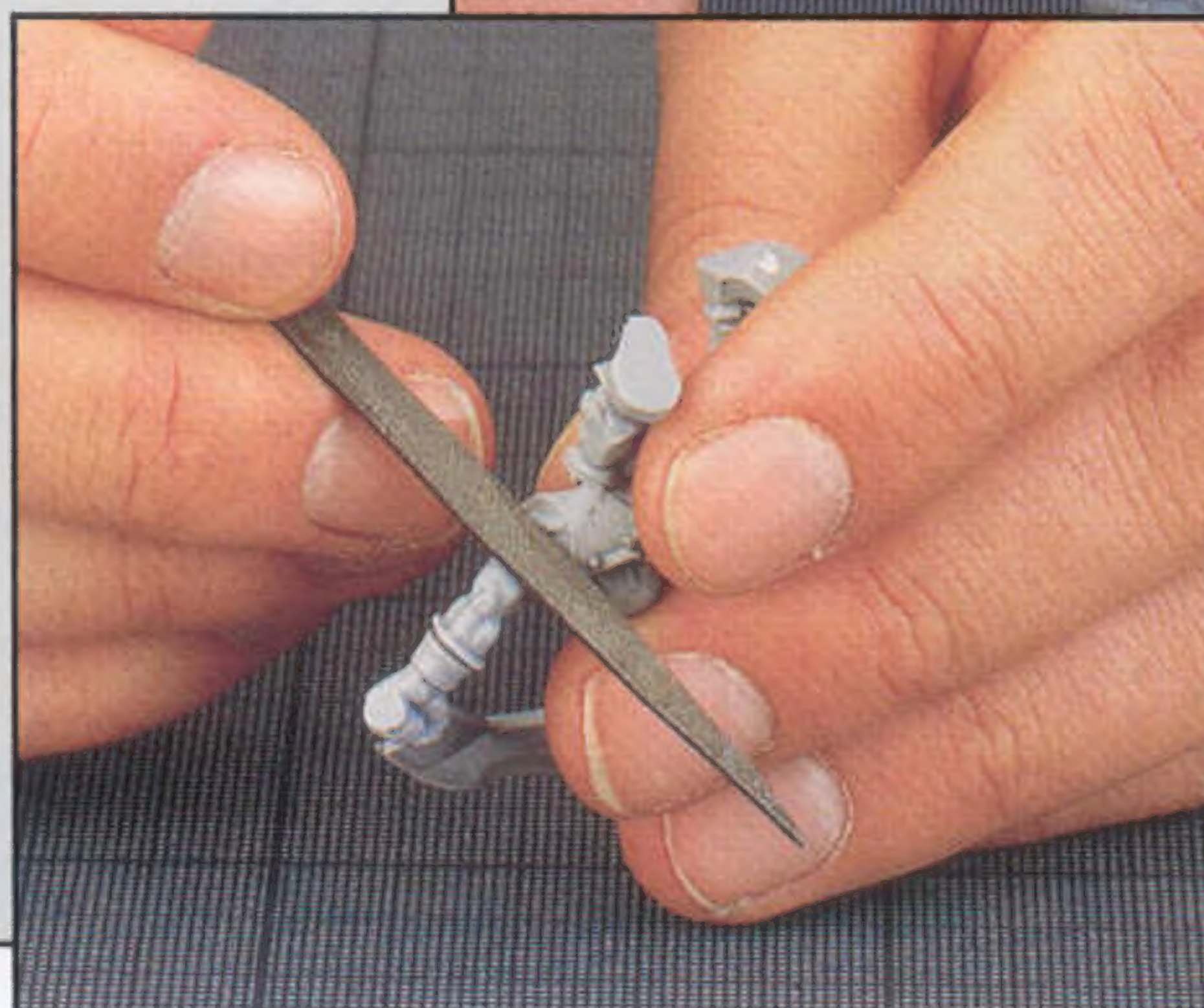
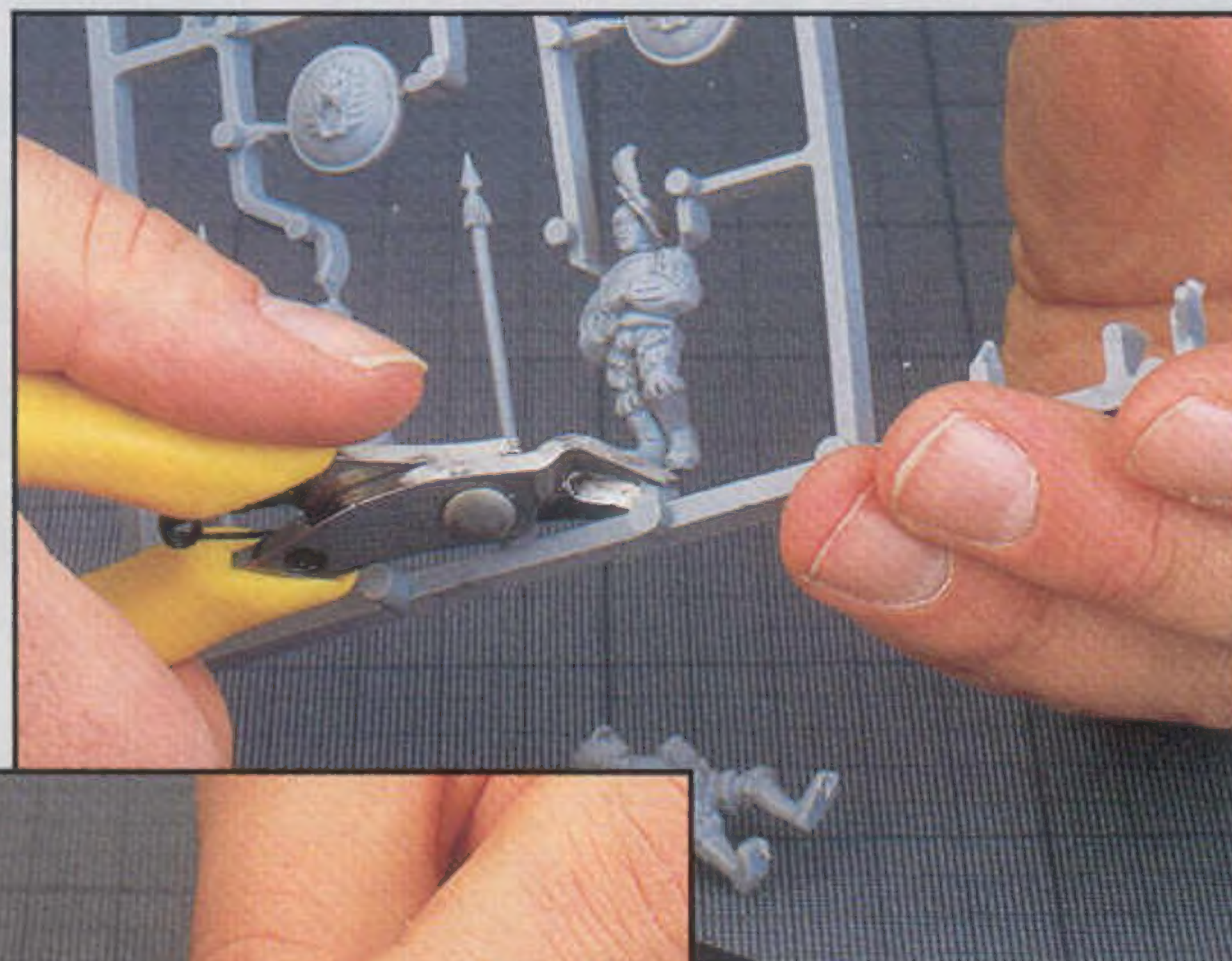


Megacaja de pinturas

La Megacaja de pinturas es algo más que una caja de pinturas: incluye la gama completa de pinturas Citadel (incluidos los colores metalizados y las tintas), un bote de pintura especial para imprimir las miniaturas antes de pintarlas, un bote de barniz (para proteger las miniaturas una vez pintadas), siete pinceles Citadel, una guía de pintura, un bote de cola blanca, una bolsa de césped ferroviario y una bolsa de arena para las peanas de tus miniaturas. Se trata de la caja de pinturas definitiva para el aficionado al Hobby.

MONTAJE DE LAS MINIATURAS

Antes de proceder al pintado de las miniaturas es necesario montarlas. Las miniaturas de plástico suelen formar parte de una matriz de plástico y la forma más fácil de separarlas de esa matriz es hacerlo con cuidado mediante unas tenacillas para no romperlas. Puedes eliminar las rebabas de la miniatura con una cuchilla de modelismo o unas tenacillas. Es recomendable utilizar pegamento para plástico para pegar las miniaturas de plástico y *superglue* para pegar las de metal; pero procura no pegar nada más, sobre todo los dedos.



Taladro manual



Tenacillas



Limas



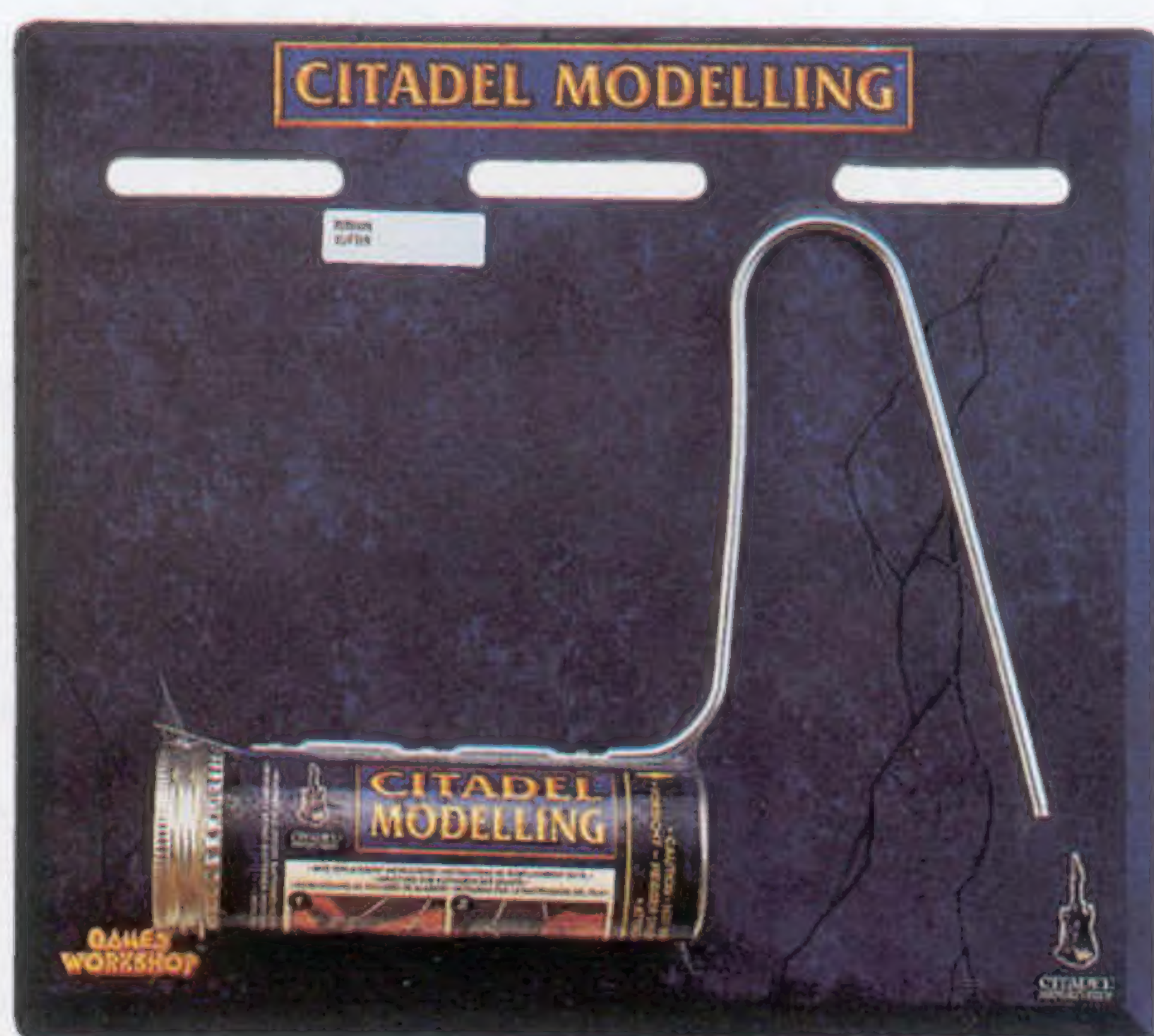
Pinzas de punta curva



Lanceta para esculpir



Tenazas



Sierra de poliestireno



Sierra de modelismo



Cinta métrica

ÁREA DE TRABAJO

El primer paso que debes dar es organizar un área donde modelar y pintar tus miniaturas. No todo el mundo dispone de un espacio reservado para ello, aunque una mesa o pupitre pueden servirte. Asegúrate de cubrir en su totalidad la superficie de la mesa: un periódico viejo puede proteger la mesa de derramamientos accidentales de pintura; pero, si has de utilizar algún objeto cortante, deberías cubrirla con algo más resistente, como una bandeja usada o una pizarra. Una buena iluminación es esencial para cualquier trabajo de modelismo o pintura. Lo mejor es una luz natural y, por ello, muchos pintores utilizan bombillas de luz solar, que proporcionan una luz idéntica a la luz del día. Los flexos articulados resultan muy útiles si lo que quieres es asegurarte de que la luz esté enfocada hacia una zona determinada.

Un área de trabajo como la de la fotografía te ayudará a conservar tus pinturas y herramientas de modelismo en perfecto orden.



Pincel de tanques



Set de pinceles

Pincel de detalle, pincel normal y pincel seco pequeño.

Blanco Cráneo
Negro Caos
Rojo Costra
Rojo Entrañas
Rojo Sangre
Naranja Ardiente
Naranja Llamarada
Amarillo Dorado
Amarillo Solar
Amarillo Clan Luna Malvada
Marrón Quemado
Tierra de Cementerio
Marrón Bestial
Marrón Cuero
Amarillo Desierto
Marrón Bubónico
Marrón Vómito
Hueso Deslucido
Carne Oscura
Terracota
Piel de Alimaña
Piel Morena
Carne Enana
Carne Bronceada
Carne Élfica
Púrpura Nigromante
Púrpura Brujo
Rosa Tentáculo
Azul de Medianoche
Azul Real
Azul Ultramarine
Azul Encantado
Azul Hielo
Turquesa Halcón Cazador

Verde Catachán
Verde Ángeles Oscuros
Verde Snotling
Verde Escorpión
Verde Escamoso
Verde de Camuflaje
Caqui Comando
Carne Putrefacta
Gris Codex
Gris Piedra
Gris Sombrío
Gris Lobos Espaciales

METÁLICAS

Metalizado Bólter
Cota de Malla
Plateado Mithril
Hojalata
Oro Brillante
Dorado Bruñido
Cobre Martillado
Bronce Bruñido
Bronce Enano

TINTAS

Negra
Amarilla
Carne
Roja
Púrpura
Marrón Avellana
Magenta
Azul
Verde Oscuro
Marrón

BARNIZ

Brillante



Sprays

Spray Blanco Cráneo
Spray Negro Caos
Spray de Barniz Mat

Games Workshop tiene a tu disposición una amplia selección de pinturas en spray, desde el Verde Goblin hasta el Gris Lobos Espaciales. Estos sprays son ideales tanto para el principiante como para el pintor experto. Llama al servicio de Venta Directa para obtener más información.



Estuche miniaturas Citadel 2000

Cola Blanca

Área de trabajo de modelismo

Para modelar y pintar tus miniaturas.



Kit de modelismo

Una alfombrilla de corte, una regla de acero y una cuchilla de modelismo.



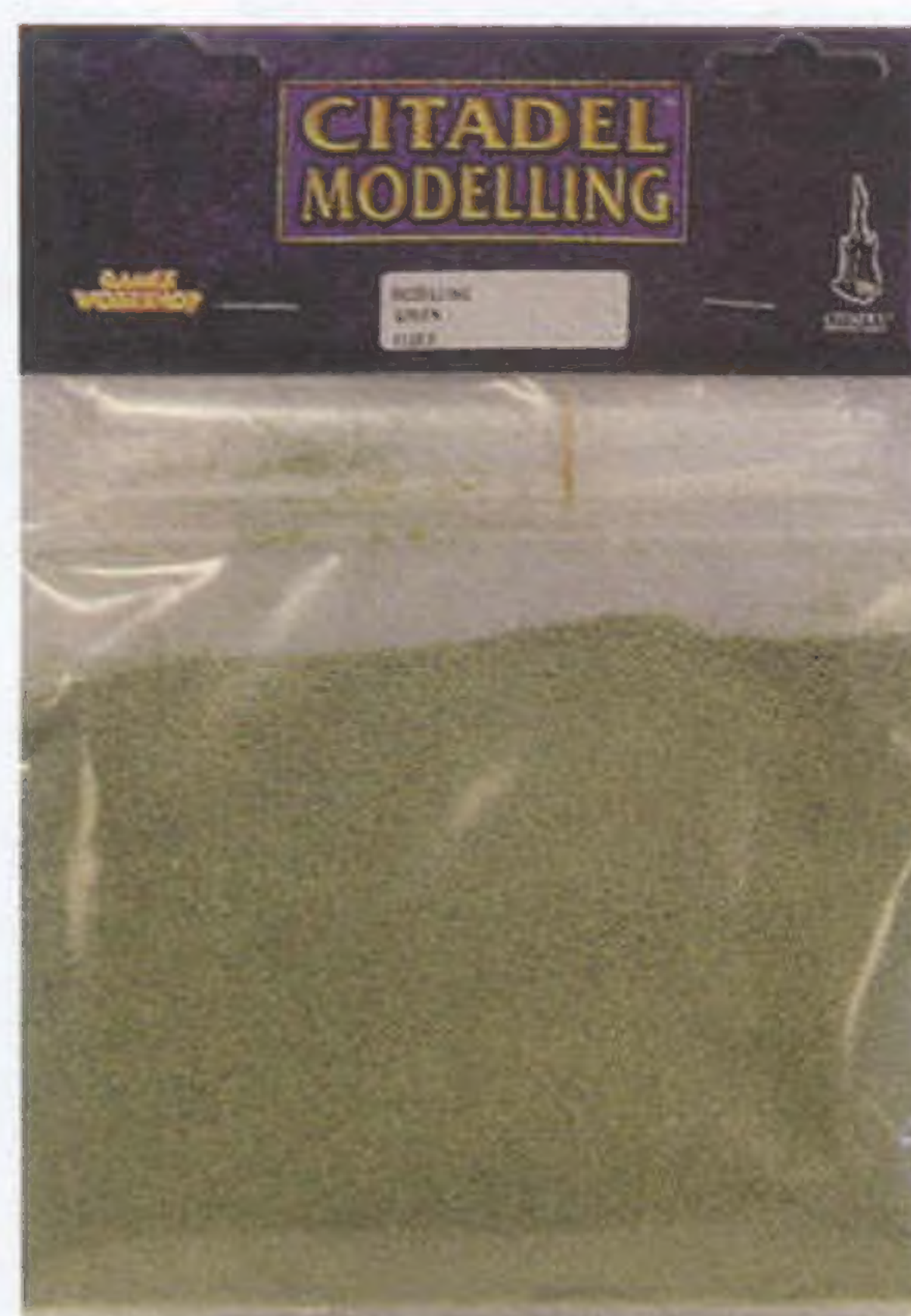
Masilla verde



Arena artificial



Gravilla artificial

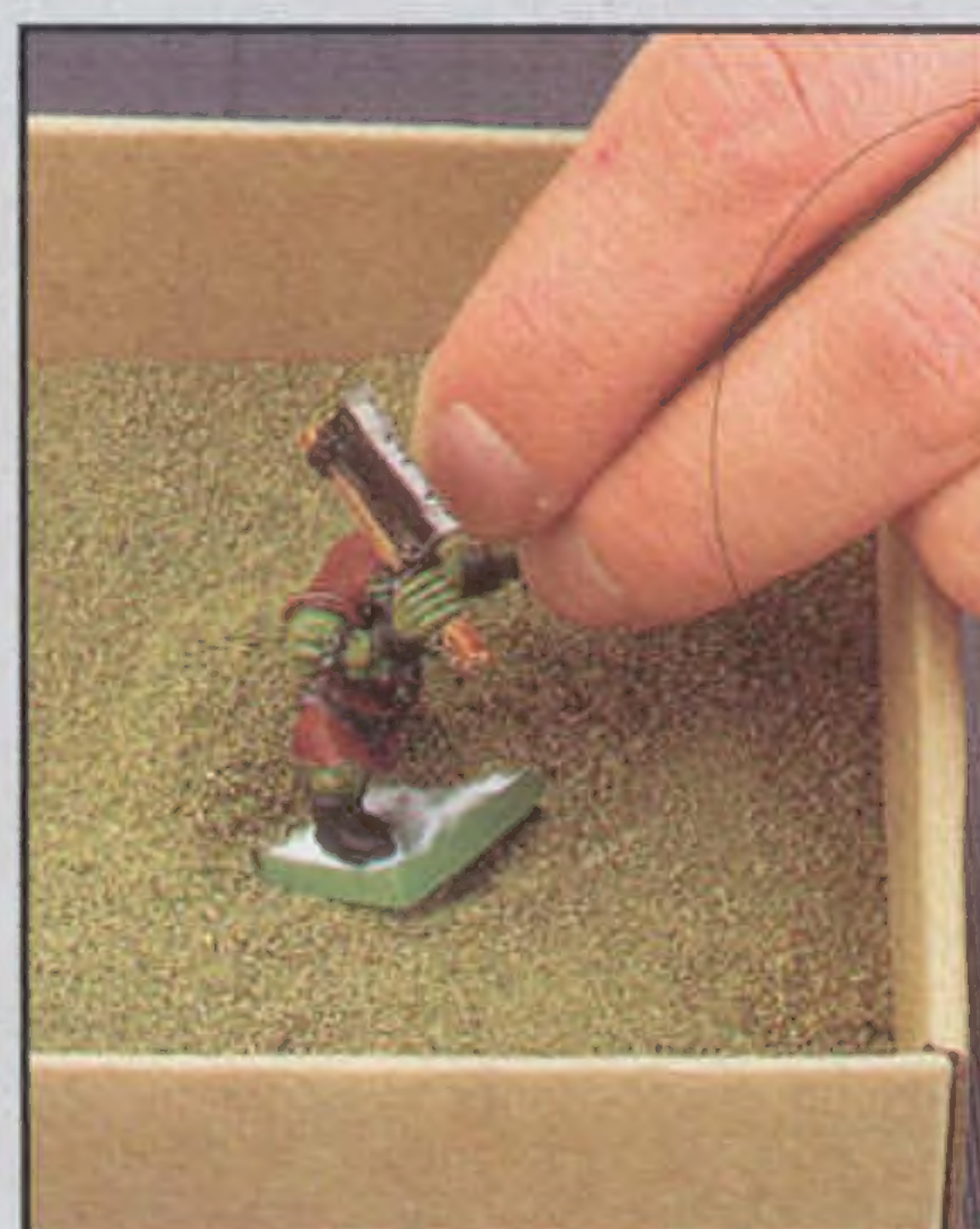
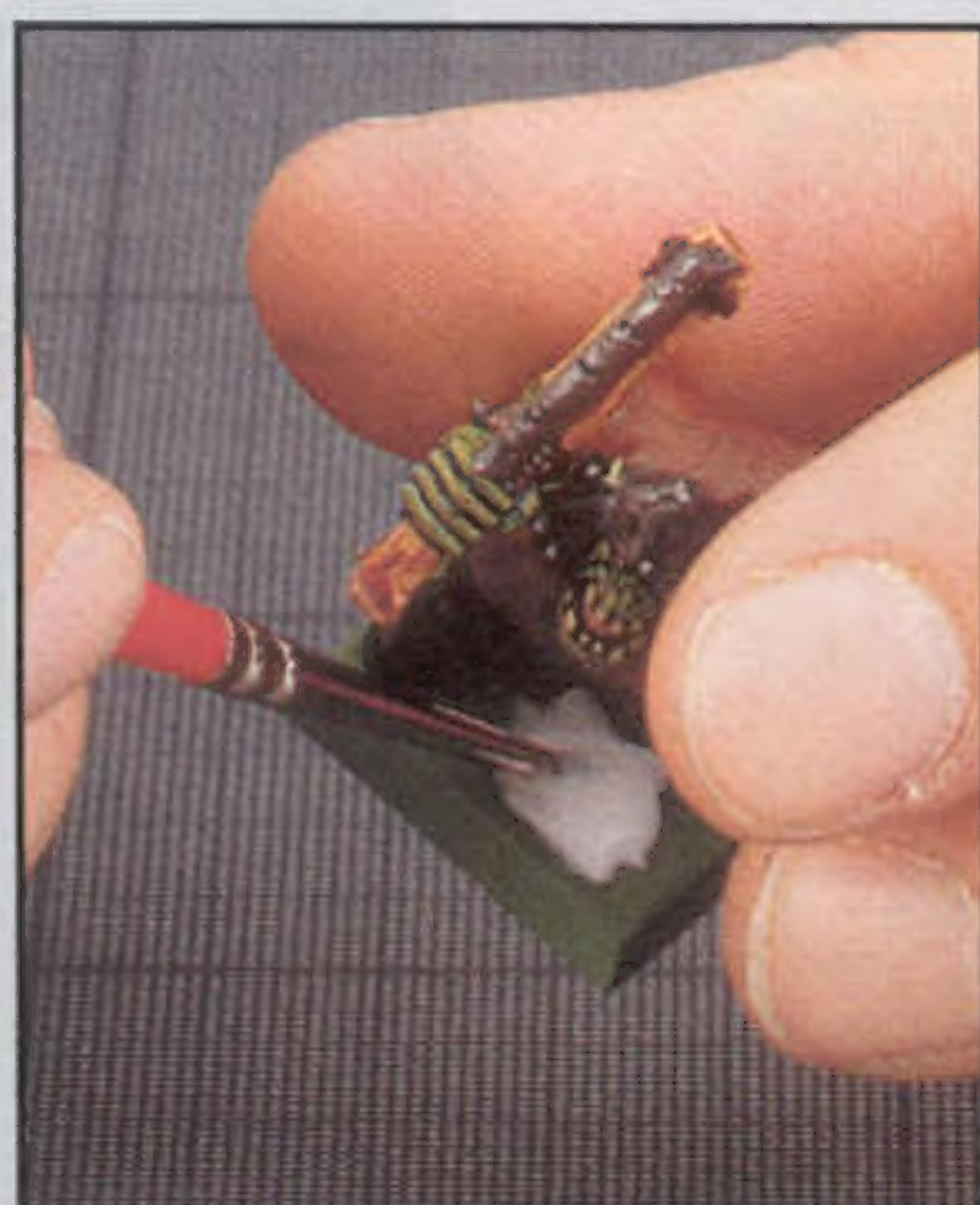


Césped ferroviario



Césped electrostático

CÓMO DECORAR LAS PEANAS



Una forma de decorar las peanas de las miniaturas consiste en utilizar césped ferroviario. Primero, pinta toda la peana con el color que hayas elegido; en el caso de la fotografía se ha utilizado Verde Goblin. Ten cuidado de no manchar de pintura los pies de la miniatura. Una vez seca la pintura, extiende sobre toda la superficie de la peana una capa de cola blanca. Sumerge la peana en un recipiente que contenga césped ferroviario durante unos segundos y luego sacúdela un poco para eliminar el exceso de césped. También puedes eliminar el exceso pasando con cuidado un pincel.



Escenografía: setos y muros (3 de cada)



Escenografía: obstáculos y barricadas (6 piezas similares)



Bosque



Accesorios para Warhammer 40,000

(dos modelos diferentes disponibles)



Edificio en ruinas para Warhammer 40,000



Fortaleza para Warhammer



Jungla para Warhammer 40,000

Peanas de movimiento para Warhammer

Peanas grandes

Peanas de caballería

Peanas para monstruos

Peanas para criaturas monstruosas

Peanas para criaturas voladoras

Peanas grandes para criaturas voladoras

Peanas para regimientos grandes

Peanas para regimientos pequeños

Peanas redondas

Peanas para Warmaster

Peanas redondas grandes

Peanas redondas extragrandes

Tapete de juego con hierba

Cómo pintar miniaturas Citadel (libro)

El libro Cómo pintar miniaturas Citadel es una guía para montar y pintar miniaturas Citadel, ya sean de plástico o de metal. Los ejemplos de pintura que se muestran en el se han llevado a cabo con algunas de las miniaturas más populares de Games Workshop, pero los métodos y técnicas son aplicables a toda la gama de miniaturas.